ファミリーコンピュータ ファイナルファンタジーIII ［第2巻］完全攻略編㊤ NTT出版

ファミリーコンピュータ

SQUARE BRAND

ファイナルファンタジーIII

［第2巻］完全攻略編㊤

いよいよ光の戦士たちの冒険は開始された——。
目の前に立ちふさがる強大なモンスター、次々に現われる謎また謎。
光と闇のクリスタルは、あなたを不思議なファンタジアの世界へと
導き、大きな感動と夢を与えてくれることだろう。
本書は、その道標となるべく、この世界のあらゆるデータを
完全収録したパーフェクト・ブックだ。
もちろん、街、城、洞窟などのマップもあまさず掲載。
選ばれし者たちに、今、その真実が明かされようとしている。

ファイナルファンタジーIII
[第2巻] 完全攻略編 上

クイックMAPの読み方

冒険をスピーディに、効率よく進めるための地図がこのクイックマップ。右側の地図上の番号に、左側の一覧表の番号と記号が対応している。また、一覧表にはそのポイントについて記載されているページが添えてあるので、調べたい場所からそのポイントの詳細まで、すぐに検索することができる。さらに、いくつかのポイントを、一連のイベントの一区切り単位でひとつのクエストエリアとしてまとめ、着色してある。それぞれのクエストエリアの全体像を把握することが、ゲームを効率的に進めるコツだ。

記 号

- ● = 風のクリスタル
- ● = 火のクリスタル
- Ⓑ = ボスキャラクター
- Ⓒ = クリアアイテム

★クエストエリア

- ● = クエストエリア① P 5 ～ P 18
- ● = クエストエリア② P 19 ～ P 32
- ● = クエストエリア③ P 33 ～ P 64
- ● = クエストエリア④ P 49 ～ P 64

※クエストエリア⑤はP 66 ～ P 67参照

クイックMAP

CONTENTS もくじ

第1章

ジンの呪い

QUEST AREA
拡大MAP①

祭壇の洞窟▶ウル▶カズス▶サスーン城▶封印の洞窟

STORY

みなしご戦士は旅立った

4人のみなしごの少年たちは、度胸だめしにやってきた洞窟で風のクリスタルより称号を受けた。4人は選ばれた戦士として、光を希望に変える旅に立つ。そこで見たものは、ジンの呪いにより姿を変えられた人々だった。サスーン王の言葉によれば、ジンを封じ込める力を持つミスリルの指輪は、それを持つサラ姫と共に行方知れずに。もしや、ジンにさらわれてしまったのでは……？　姫の姿を追って、4人は城の北、封印の洞窟へと向かっていった。

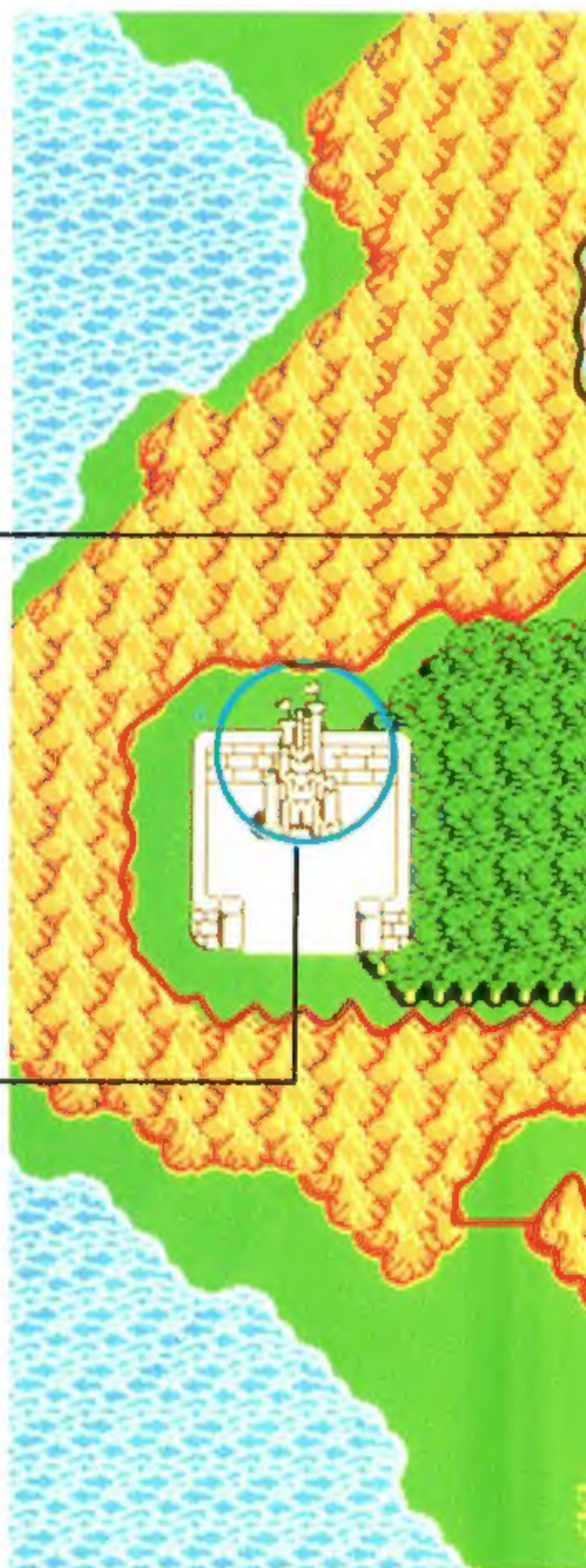
●=エリアⒶ
●=エリアⒷ
●=エリアⒸ
●=エリアⒹ
●=エリアⒺ

出現する怪物によりエリア分けし、上のように着色した

封印の洞窟 P16～P17

湖に阻まれ、歩いてはたどり着けない。このエリアの要だ

サスーン城▶P14～P15

伝説の名剣が眠る歴史ある城。しかし現在は呪いをかけられ…

出現モンスター

エリアA	エリアB	エリアC	エリアD	エリアE
ゴブリン▶P75	キラービー▶P76	レッドウィスプ▶P76	キラーフィッシュ▶P82	マミー▶P77
カーバンクル▶75	ウェアウルフ▶P76	ダークアイ▶P77	ハーミット▶P82	スケルトン▶P77
アイファング▶P75	バーサーカー▶P76	ゾンビ▶P77	シーエレメンタル▶P83	のろいのきんか▶P78
ブルーウィスプ▶P75			タンギー▶P83	ウルヴァイ▶P78
			サハギン▶P83	シャドウ▶P78
				レブナント▶P78

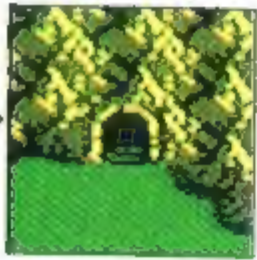
祭壇の洞窟▶P8~P9

物語のスタート地点。君の冒険が、この洞窟の奥から始まる

ウルの村▶P10~P11

冒険者たちが育った村。優しい育ての親たちが待つ故郷だ

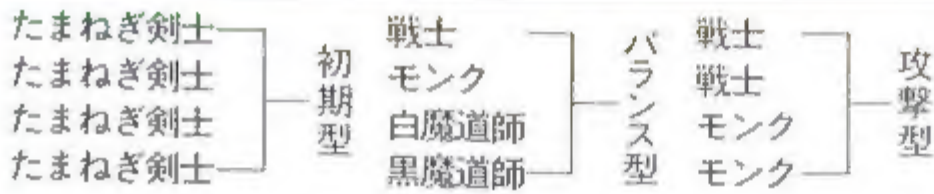
カズスの村▶P12~P13

ミスリルの産出で潤う村。が、今は幽霊が棲んでいるという

風のクリスタルを祭る
祭壇の洞窟

BOSS＝ランドタートル

宝箱
ポーション×3
かわのたて×2
なんきょくのかぜ×2
ヌンチャク×1
ロングソード×2
どうのうでわ×1
スリプル×1
1000G×2

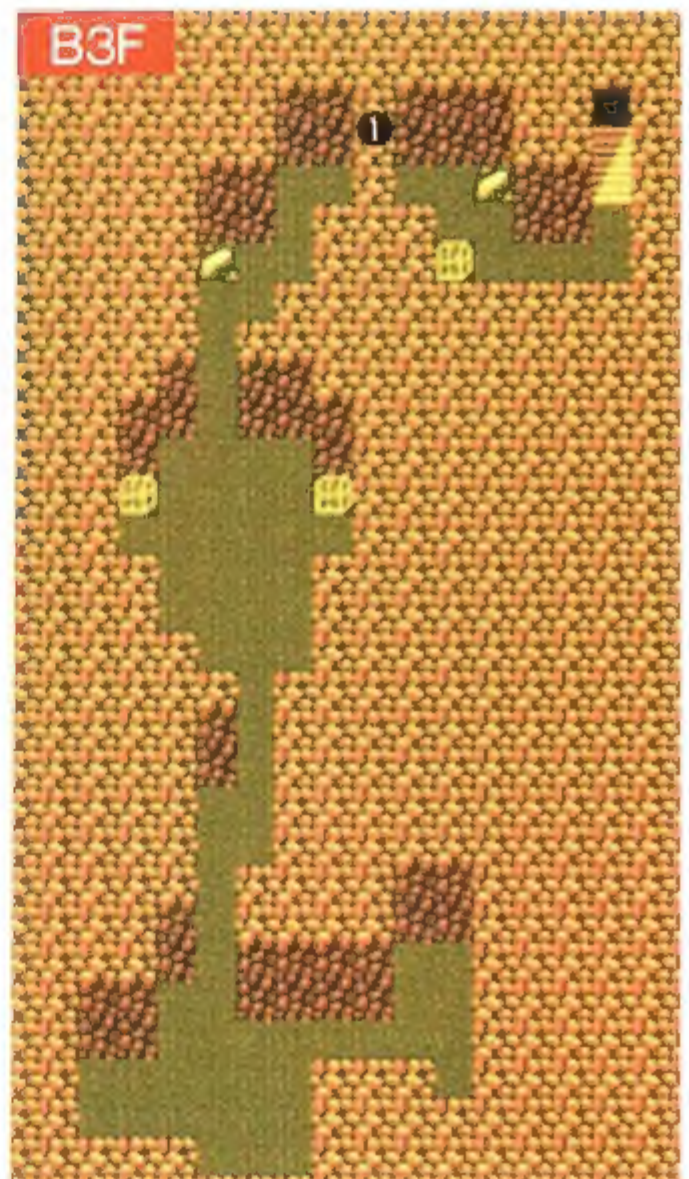
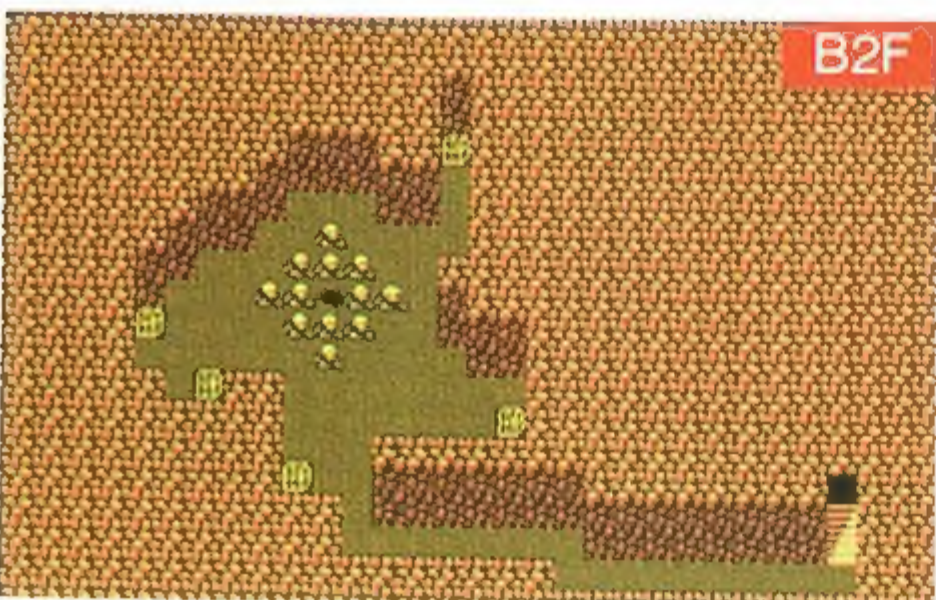
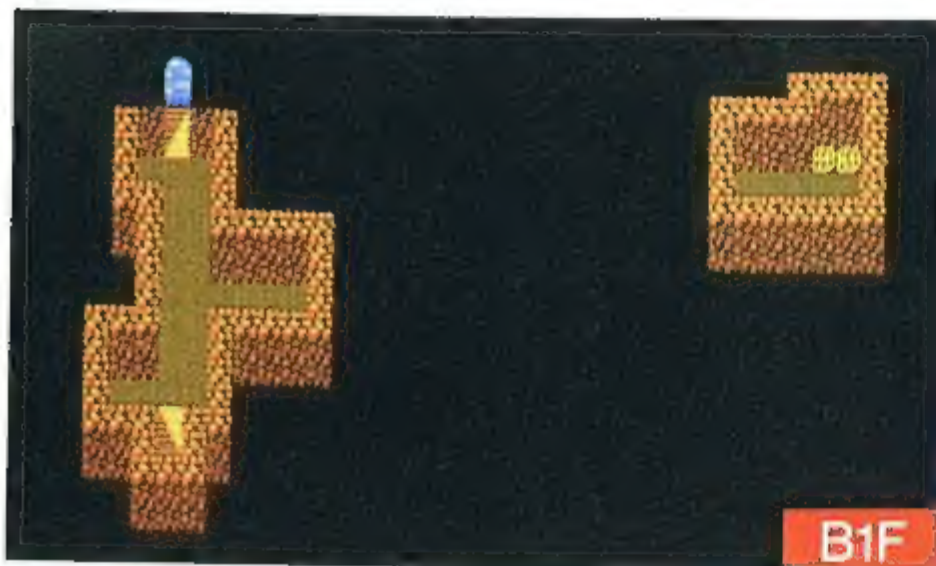
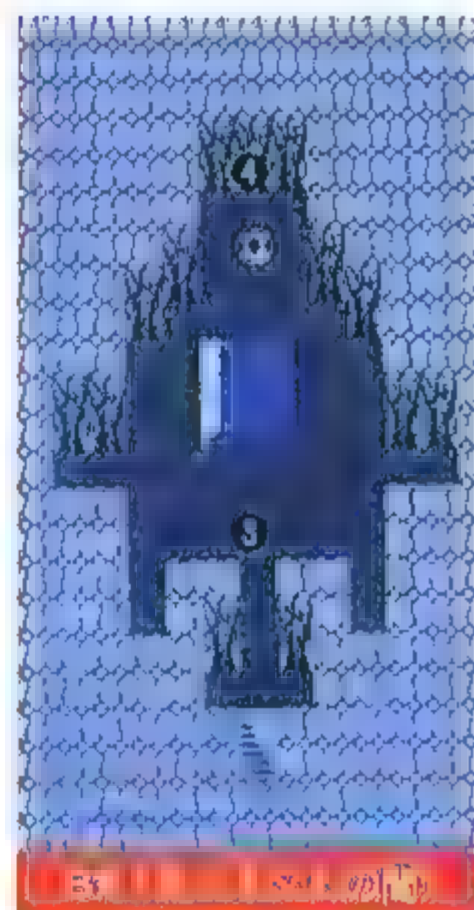
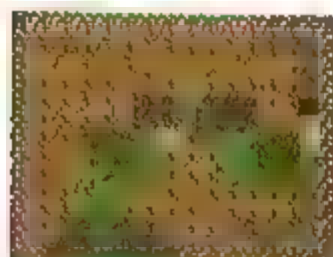
パーティー編成

初期型	バランス型	攻撃型
たまねぎ剣士	戦士	戦士
たまねぎ剣士	モンク	戦士
たまねぎ剣士	白魔道師	モンク
たまねぎ剣士	黒魔道師	モンク

ゲーム開始時は、全員たまねぎ剣士。ジョブを選べるようになったら、力押しの攻撃型か全能のバランス型に。

出現モンスター		
ゴブリン	カーバンクル	アイファング
ブルーウィスプ		

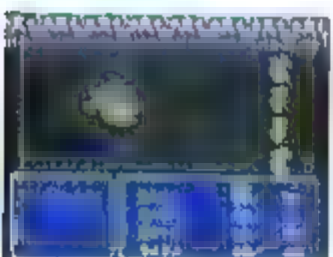
クリア・アイテム
風のクリスタル

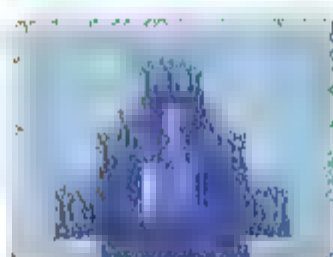
必ず2度入るべき洞窟

物語はこの洞窟から始まる。かつては風のクリスタルを祭る神殿だったが、大地震後地中に沈み魔物が棲みつくようになった。クリスタルの声を聞き外へ出た4人。しかしまだ未知のフロアがあるので、再び入る事になるだろう。

探索① 行く手をはばむ壁

おそるおそる奥へ進むと、頑丈そうな壁があり先へは進めそうもない。が、妙な岩を調べると…

探索② 回復の泉

洞窟の奥には、不思議な泉がある。この泉の水を飲むと、HP、MPが最大まで回復するのだ。

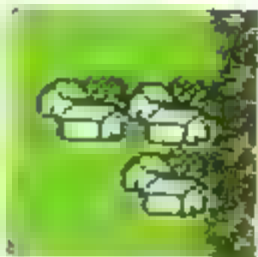
探索③ ランドタートル

クリスタルの間に入ると突然モンスター出現！洞窟でみつけた南極の風を使って倒そう

探索④ 魔法陣

風のクリスタルの奥にある六芒星の紋章。これは地上へ一気にワープできる魔法陣。さあ外へ！

風のクリスタルの称号

	▶P115 戦士	大体の武器や防具が使える戦いのプロ
	▶P115 モンク	武器より肉体を使う白兵戦が得意
	▶P120 白魔道師	白魔法のエキスパート、チームの医師
	▶P121 黒魔道師	黒魔法を駆使する攻撃呪文の専門家
	▶P122 赤魔道師	白、黒両魔法はむろん特殊な武器も使う

INN ＝1軒　0G

みなしご4人組が育った村、ウル。村人に話を聞くうちに、長老トパパが会いたがっていたことを知る。長老の部屋に入ると、そこには母親がわりのニーナ、長老の1人ホマク、そしてトパパが彼らを待っていた。

宝　箱

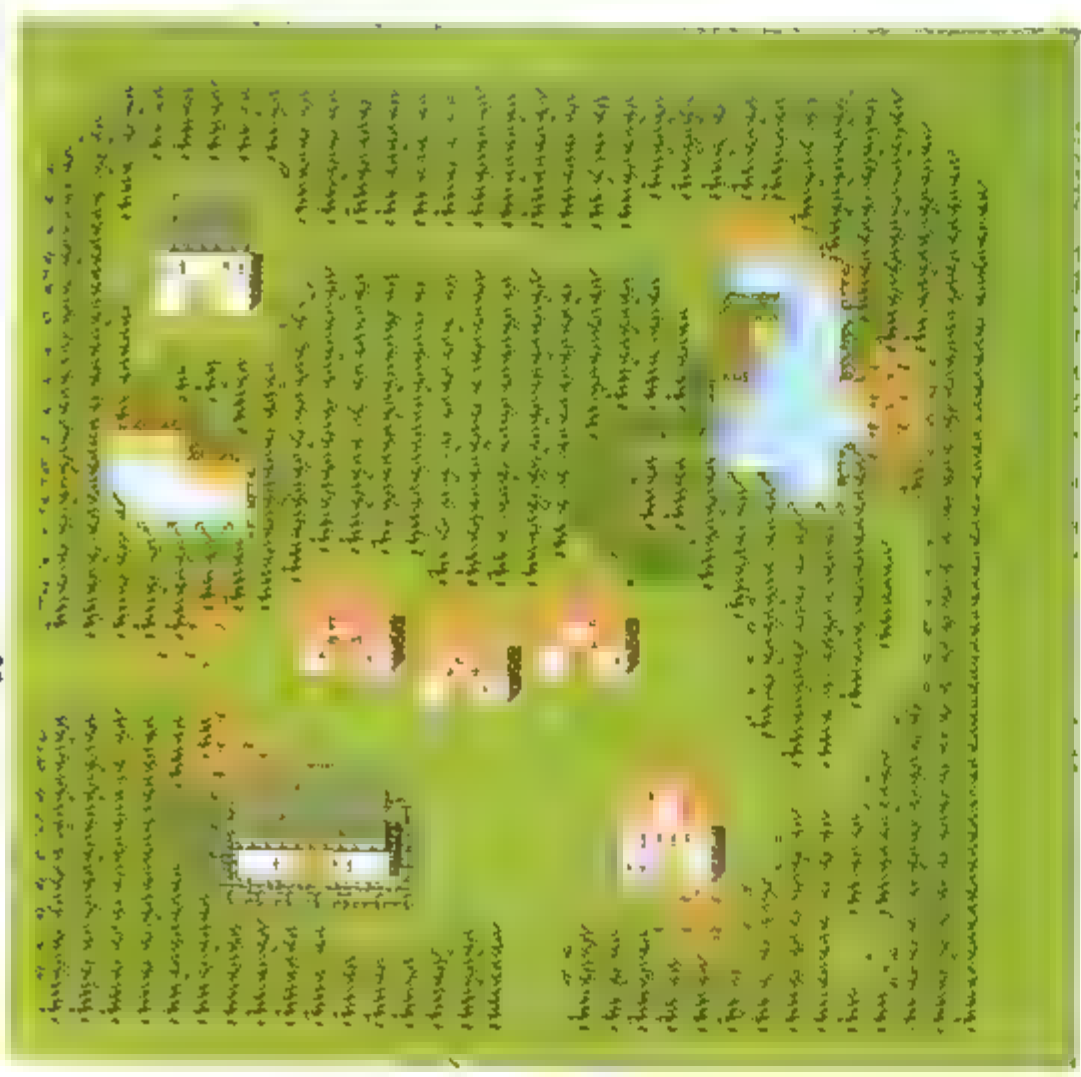
- ポーション×3
- ロングソード×1
- ダガー×1
- かわよろい×2
- ケアル×1

たからばこ＝8個

隠しアイテム

- ポーション×4
- どくけし×2
- やまびこそう×1

クリア・アイテム

Nothing

売り物リスト

店								
魔法屋	ポイゾナ							
	100							
武器屋	ナイフ	ダガー	ロングソード	つえ	ヌンチャク			
	20	60	100	40	60			
防具屋	ふく	かわよろい	かわのたて	かわのぼうし	どうのうでわ			
	50	95	40	15	80			
道具屋	ポーション	めぐすり	どくけし					
	150	40	80					

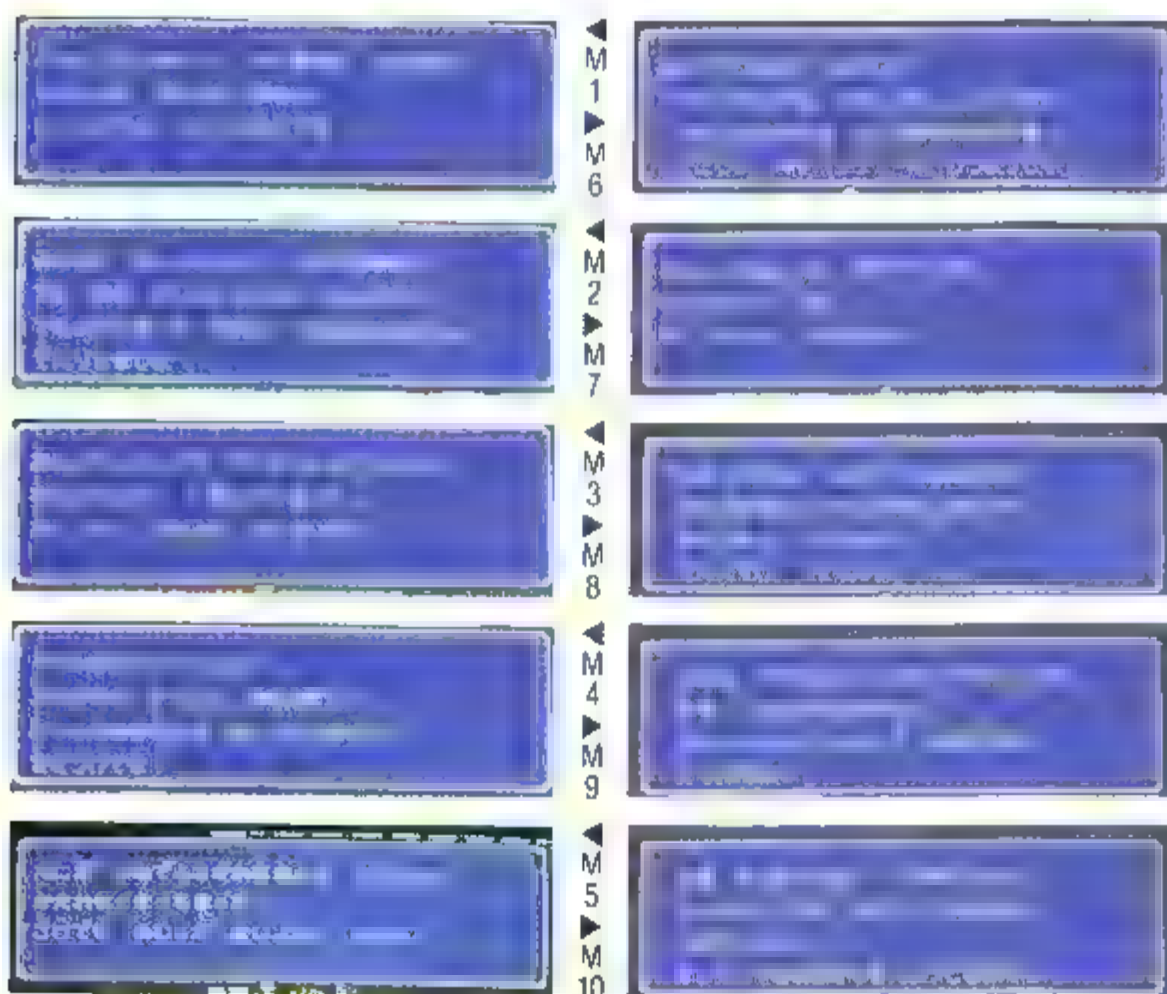
◆情報スクランブル〔冒険の目的を知る〕

◀M1 ▶M6

◀M2 ▶M7

◀M3 ▶M8

◀M4 ▶M9

◀M5 ▶M10

〔メッセージ解析〕

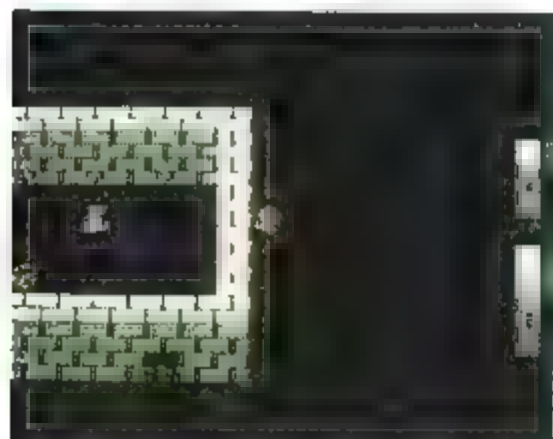
まずはここがどんな場所か(M1、M2)、そして、この世界になにが起こったのかを教えてもらおう(M3,5) また、これから旅を始める上での注意事項をレクチャーしてくれる人もいる(M4)。ただ、ここで一番大事なのは、この旅の目的や意味を説明しているM6からM10までだ。

▼キーポイントメッセージ ▶M5・M7～M10

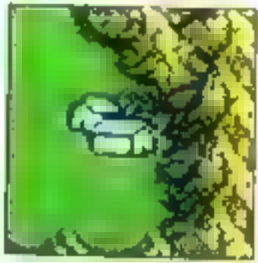
ホマクはジョフに関する情報を…

旅の目的を説明してくれるトババ

突然始まってしまう物語の真の目的と、新システム＝ジョブチェンジについての説明をしてくれるのがこの村の長老たち。話を理解したら、さあ出発だ！

◆倉庫へと続く道にはモンスターが出現

ここでAボタンを押せばOKね

老人の「ケアルを持っていくといい」という忠告に従い、倉庫へ向かうと、モンスターが出現！ ここに現れる怪物には、毒の特殊攻撃を使うものもいる。ポイゾナか毒消しは必携。また、倉庫の隠し部屋からもどってくるときは、通路の上に隠しスイッチがあるぞ。

出現モンスター	ウエアウルフ　キラービー バーサーカー

ミスリル鉱山の街
カズス

ウルの南、昔はミスリル鉱の採掘で賑ったカズスの街は、魔物の呪いで幽霊の街と化していた。数ある店も、今やほとんどその機能を失っている。なんとか呪いを解けば、いろいろな情報も得られそうだが…。

INN＝1軒／0G

宝箱

▲ミスリルソード×2

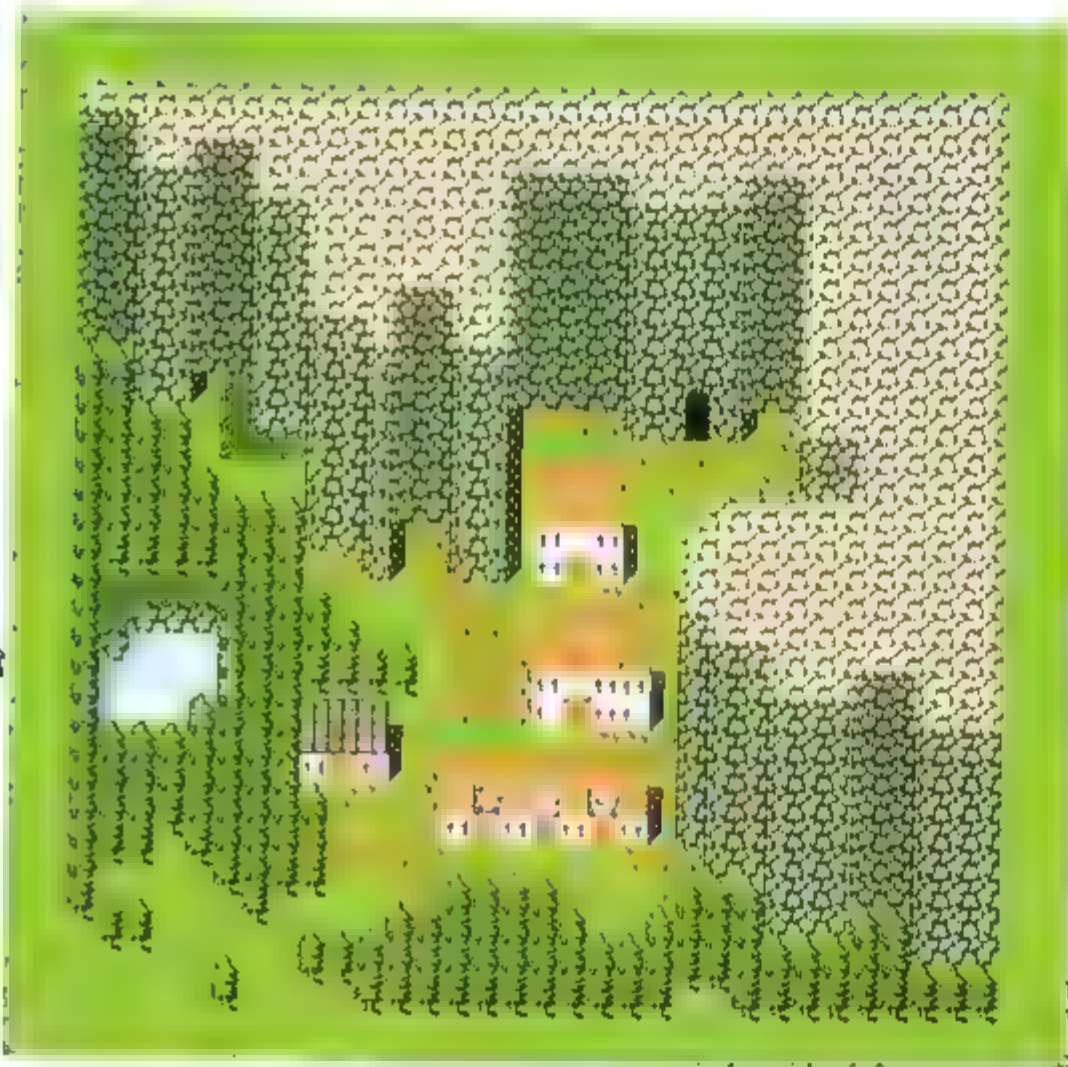
たからばこ＝2個

※▲印のアイテムはイベントクリア後に手に入る

隠しアイテム

ポーション×2
つえ×1
ミスリルかぶと×1
ゼウスのいかり×1

クリア・アイテム

シドの飛空艇×1

売り物リスト

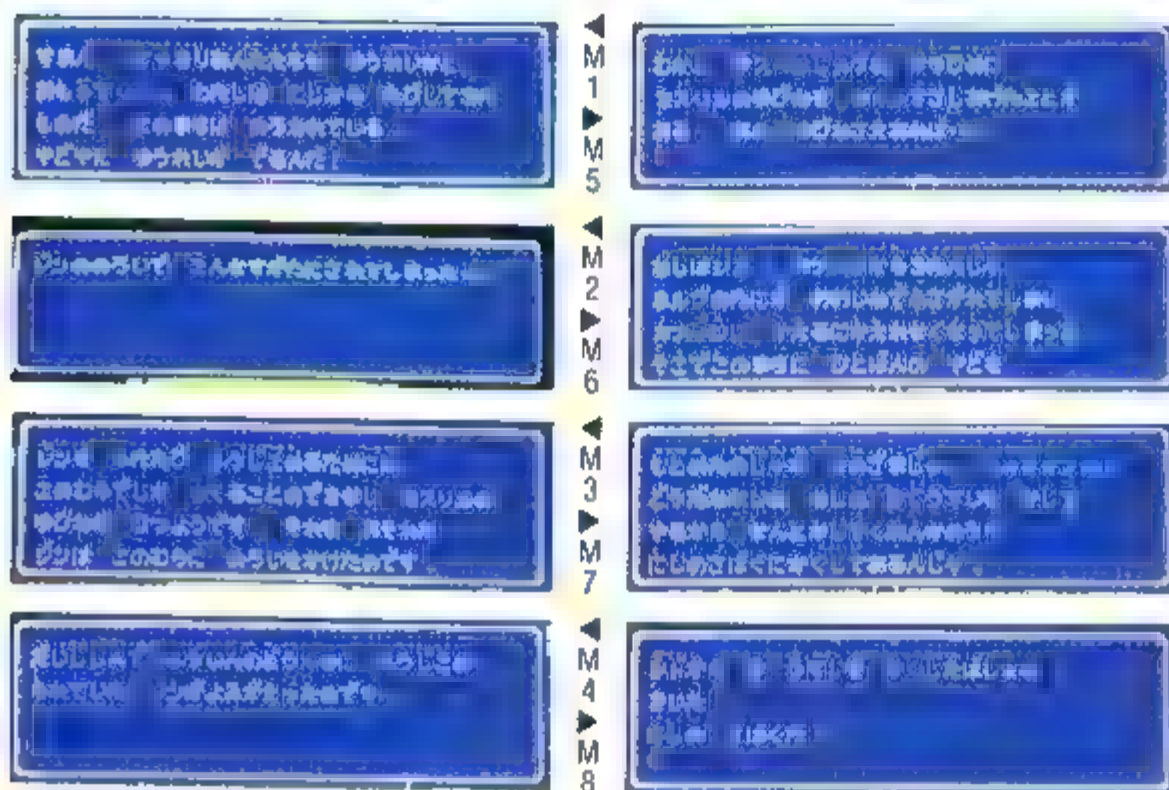
魔法屋	ファイア	ブリザド	スリプル						
	100	100	100						
武器屋	ミスリルロッド	ミスリルナイフ	ミスリルソード						
	400	500	500						
防具屋	ミスリルアーマー	ミスリルのたて	ミスリルかぶと	ミスリルのこて	ミスリルのうでわ				
	350	180	130	120	120				
道具屋	ポーション	めぐすり	どくけし						
	150	40	80						

情報スクランブル〔幽霊の町人から話を聞く〕

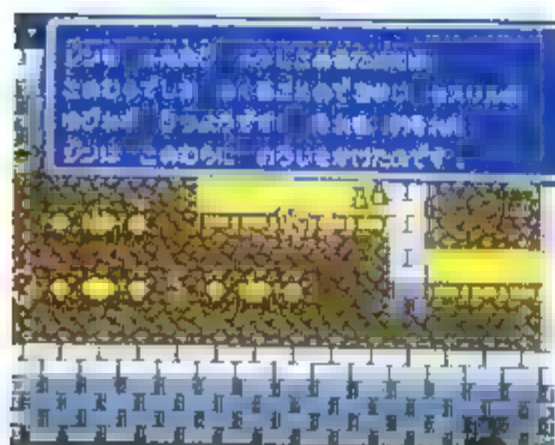
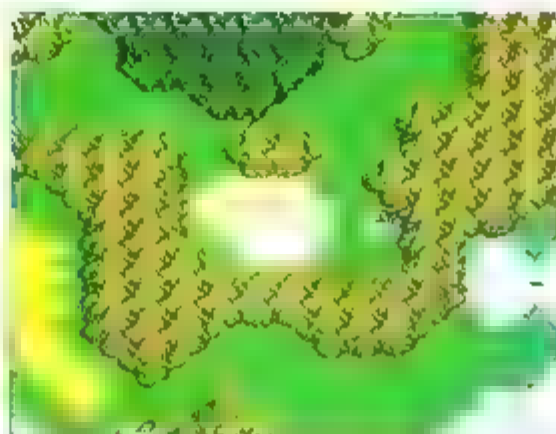
◀M1 ▶M5

◀M2 ▶M6

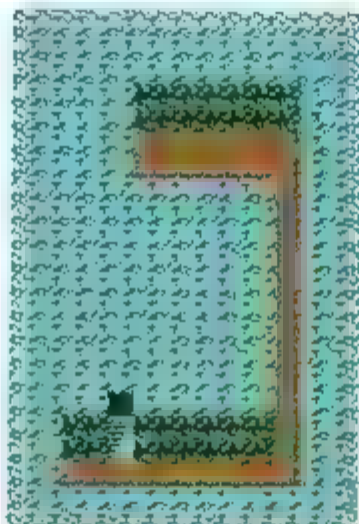
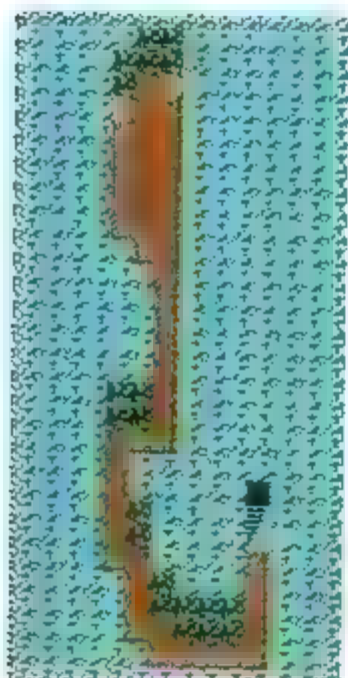
◀M3 ▶M7

◀M4 ▶M8

〔メッセージ解析〕

どうやら大変な事になっているらしい。いきなり逃げ出す男はいるし(M1)人影はないし……。情報を集めると、怪物の呪いで幽霊にされた事(M2,4)、呪いを解く法(M3,5)などがわかる。さらに重要な情報は……。

キーポイントメッセージ ▶M3・M5・M6～M8

まずは指輪を捜すことが先決問題

シドの言葉に従い砂漠を探すと

最も重要な情報は、シドじいさん自慢の飛空艇のありかと、ジンを封じ込める指環の話だ。指環については2つの情報があるので、聞きもらさないこと

カズスの街にはミスリル鉱山が

ここに現れるのはアンデッド系の怪物。ケアルで交戦しよう！

出現モンスター	マミー　スケルトン　のろいのきんか ラルウァイ　シャドウ　レブナント

カズスの街の奥には、この街の特産品であるミスリル鉱山の入口がある。が、入ってみてもすぐ行き止まりで、しかも強いモンスターがうじゃうじゃ。とりあえず引き返そう。

東西に2つの塔を持つ

サスーン城

4人はカズスの街を出て、サスーン城に向かった。ところが城の人間たちも、幽霊の姿に。無事だったのは使いに出ていた1人だけ。一体何が起こったのだろう。

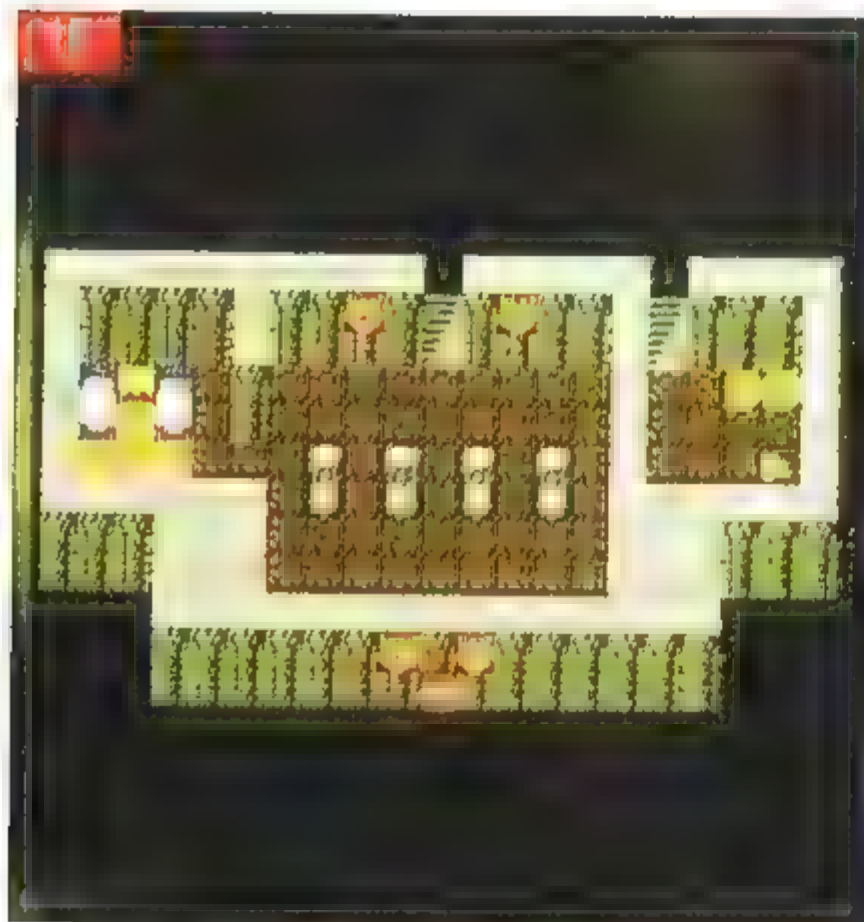
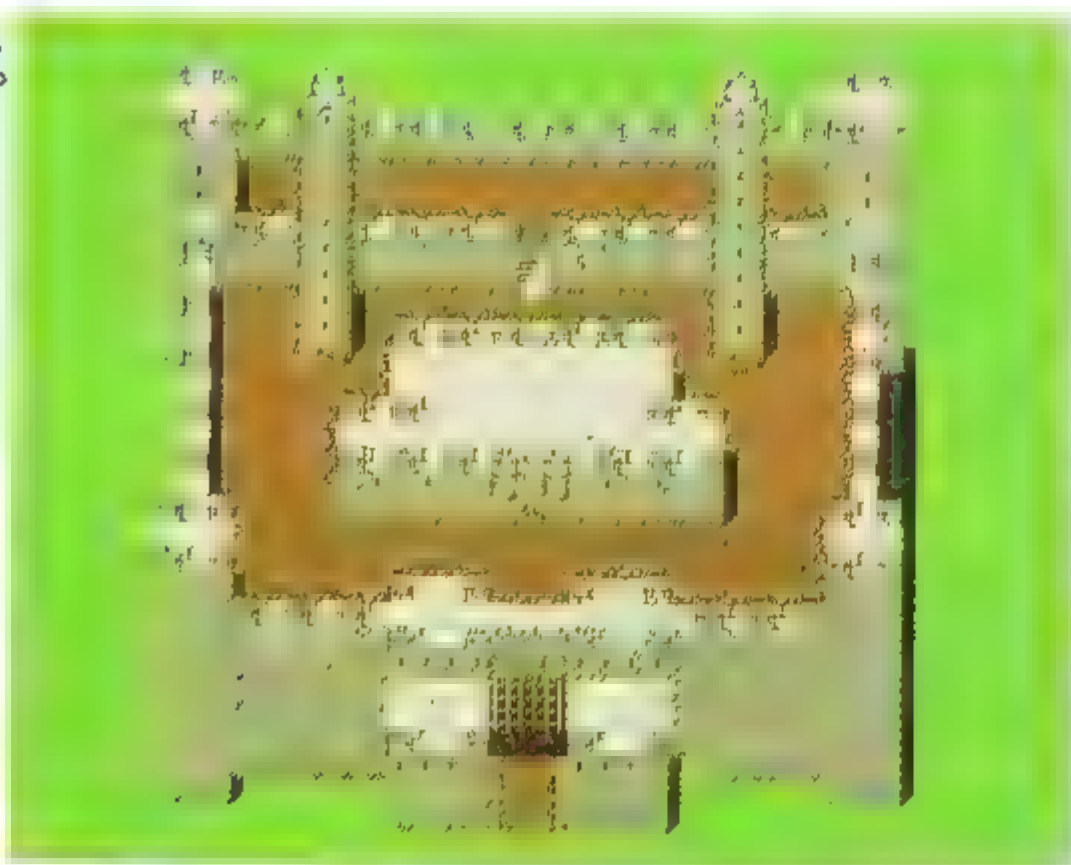
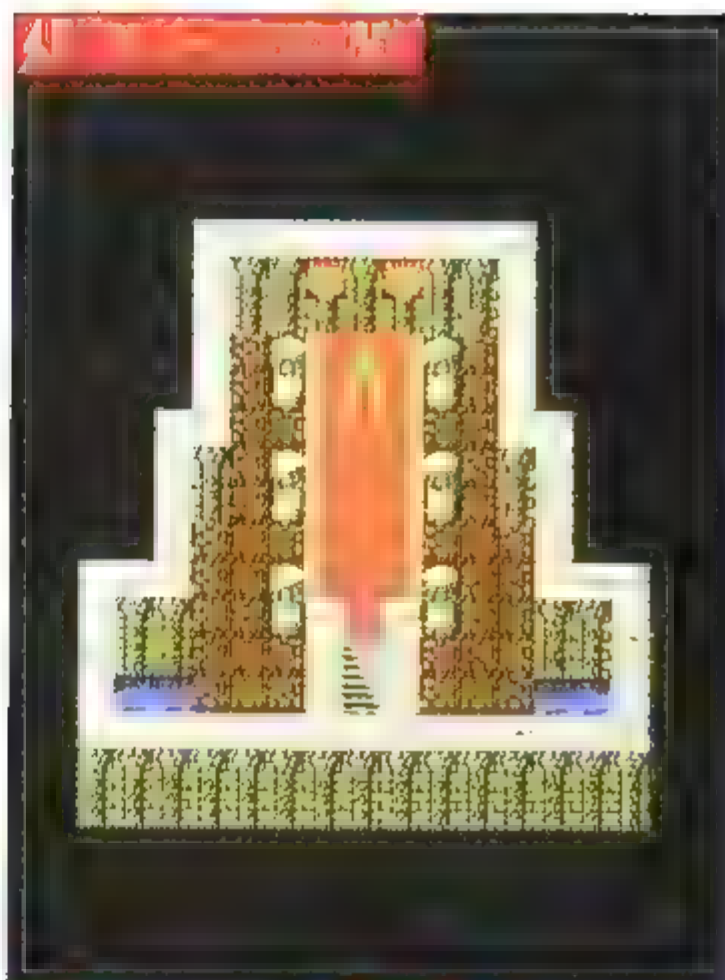
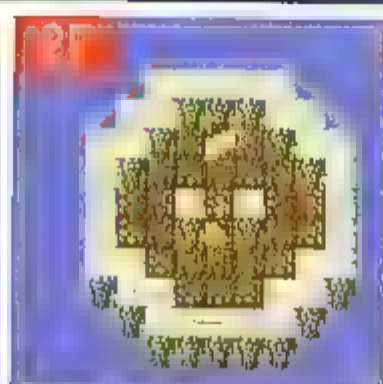
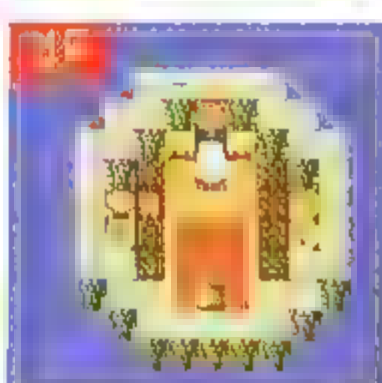
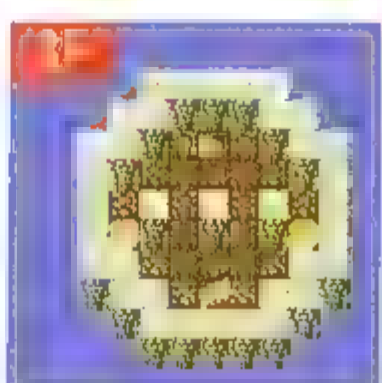
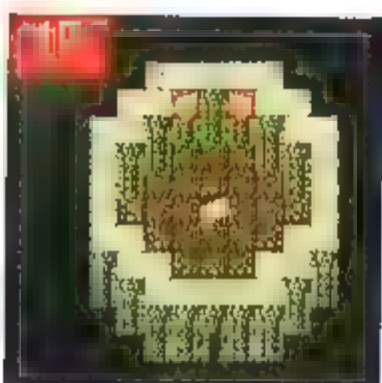
回復源＝1ヶ所

宝箱
トンファー×1
フリザド×1
かわのたて×1
1000G×2
せいなるや×2
きのや×3
ワイトスレイヤー×1
ポーション×1
ゆみ×1
たからばこ＝13個

隠しアイテム
Nothing

クリア・アイテム
折りたたみカヌー

左の塔

右の塔

左の塔

アンデット系に威力を持つ剣た

王の家来か言うには、左の塔にワイトスレイヤーがあるらしいしかしそこには魔物の影も

聖なる泉

今のところ泉は何も語らない

城の地下には泉がある澄みきった水面は静かで荘厳でさえあるここは何かありそうだ

BOSS＝ジン

宝箱
ポーション×1
めぐすり×1
ケアル×1
なんきょくのかぜ×1
500G×1

パーティー編成

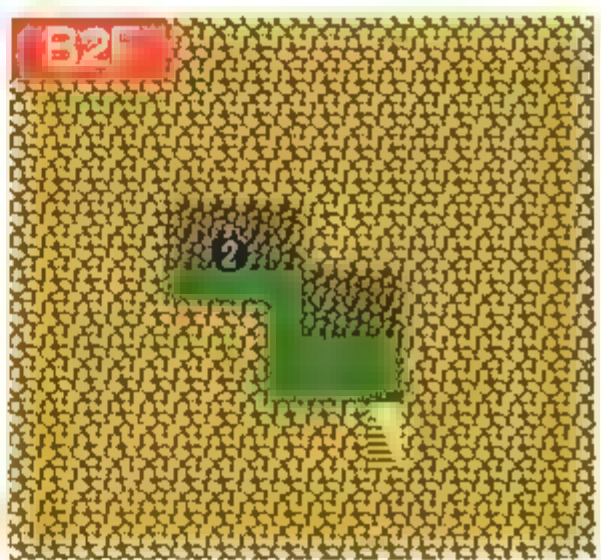
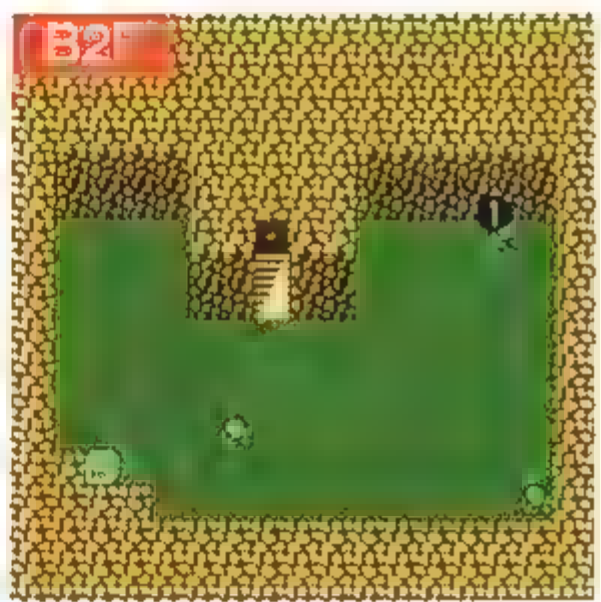
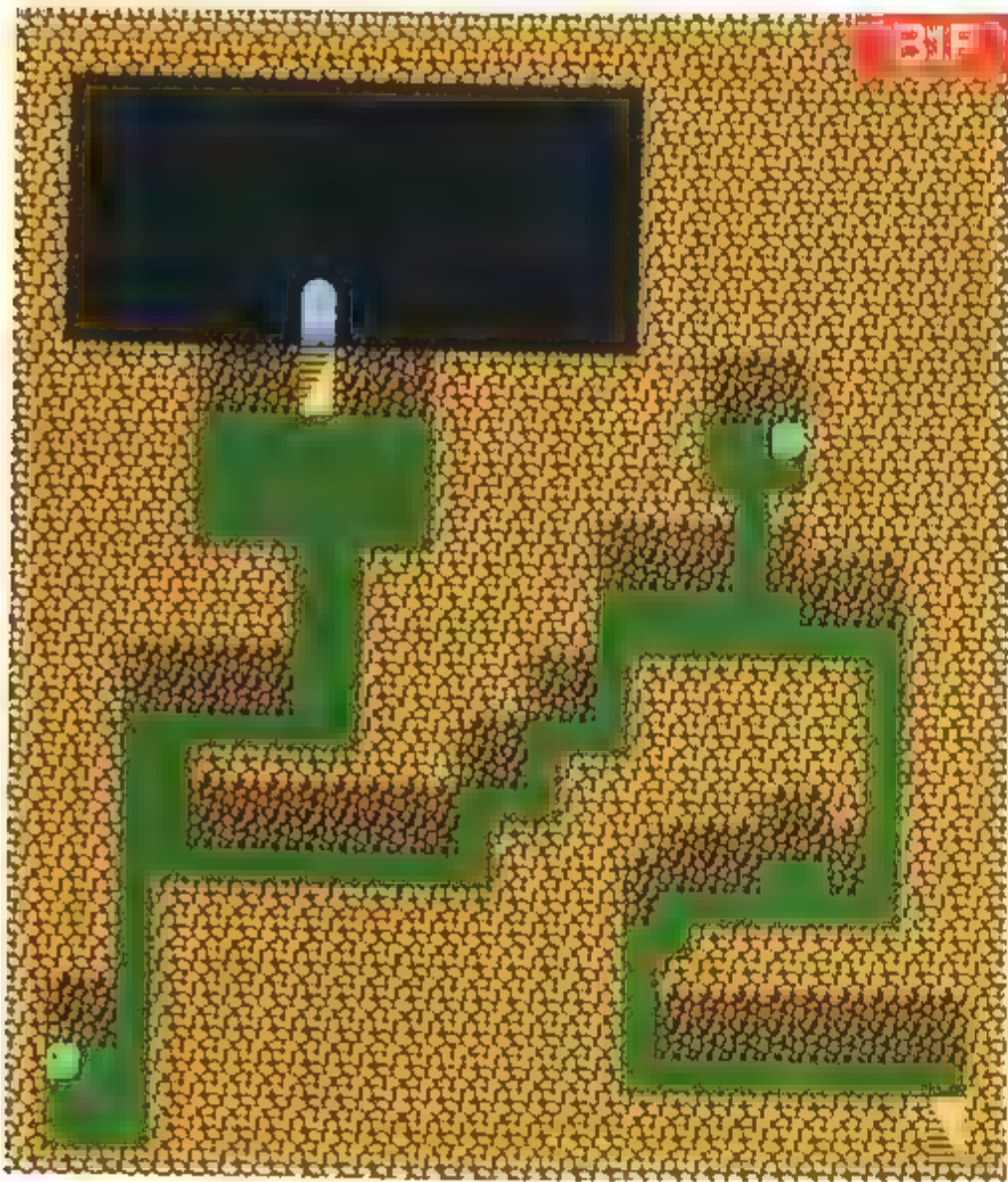
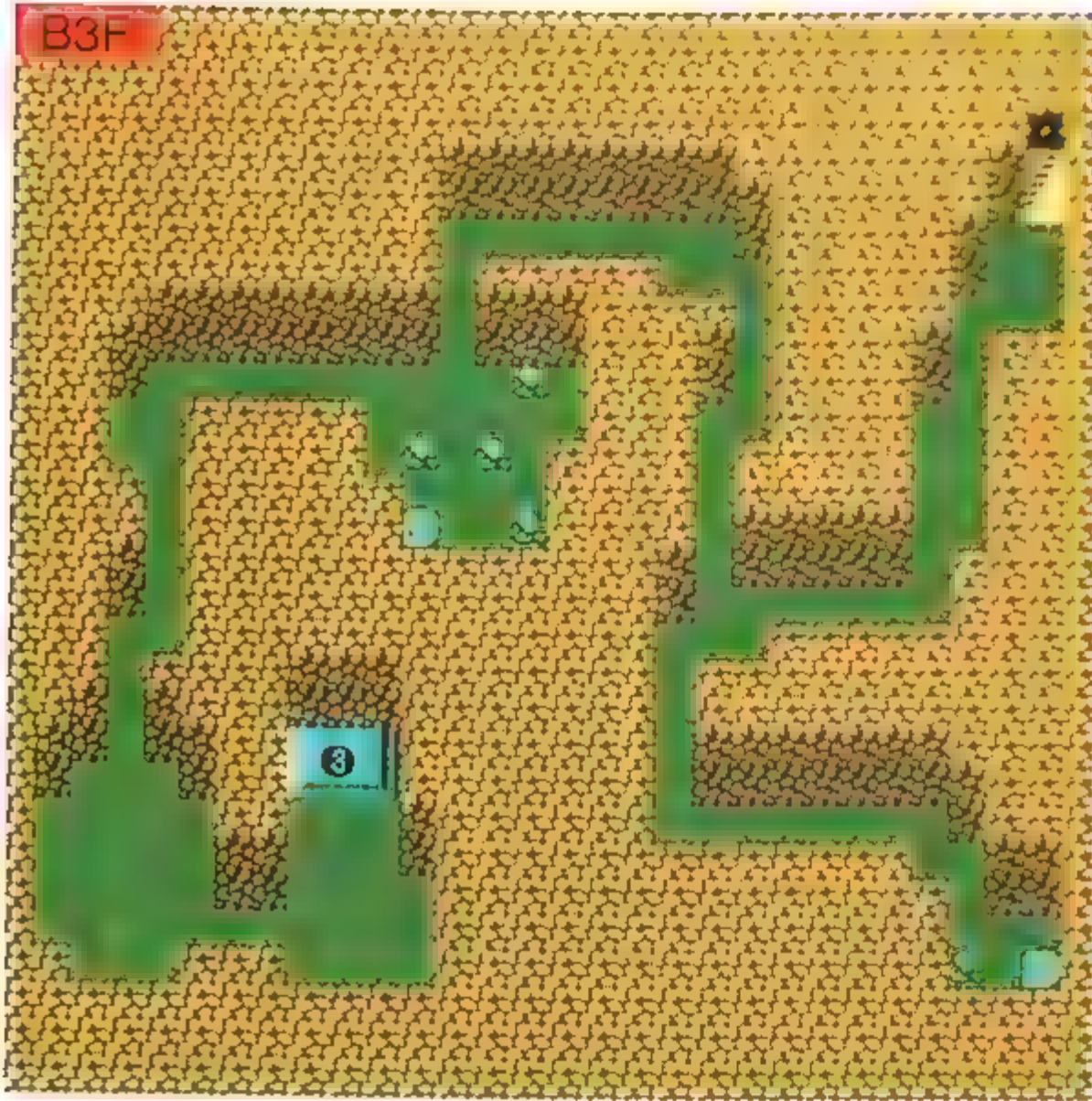
魔道師型	バランス型	対アンデッド型
赤魔道師	戦士	赤魔道師
白魔道師	赤魔道師	白魔道師
白魔道師	白魔道師	白魔道師
黒魔道師	黒魔道師	白魔道師

アンデッドにはファイアとケアルがよく効くので、魔道師を増やすと有利。ここでは赤魔道師が最低1人はほしい

出現モンスター		
マミー	スケルトン	のろいのとうか
ラルウァイ	シャドウ	レノナント

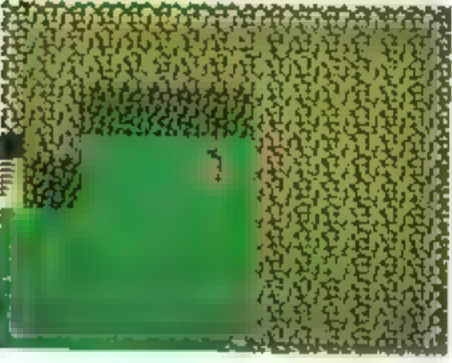
クリア・アイテム
Nothing

まずサラ姫を探し出せ！

サスーンで得た情報どおり、アンデッドばかりが現れるこの洞窟ではワイトスレイヤーとケアル、ファイアがあれば心強い。魔法の残量に十分注意しながら、まずはジンを封じ込める指輪を持っているサラ姫を探し出そう。

アンデット系モンスター～攻略法～

アンデッドは、闇の力で操られる屍の怪物。だから、普通の生物には回復を促すケアル系の魔法で逆にダメージを与えられる。ほかに専用武器と炎が効果的だ

このとおり、ケアルを使えば一発で倒せる。

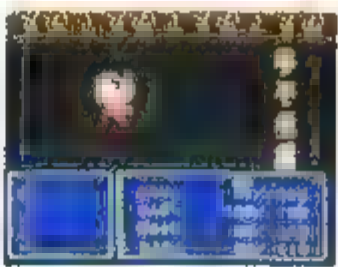
探索❶ 隠し扉のかぎ

一見行きどまりの部屋だが、上を通過できない骸骨をAボタンで調べてみると……？

探索❷ サラとの出会い

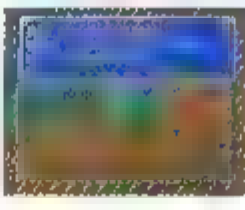
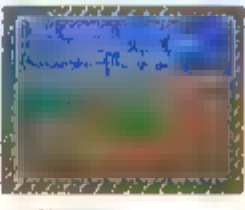
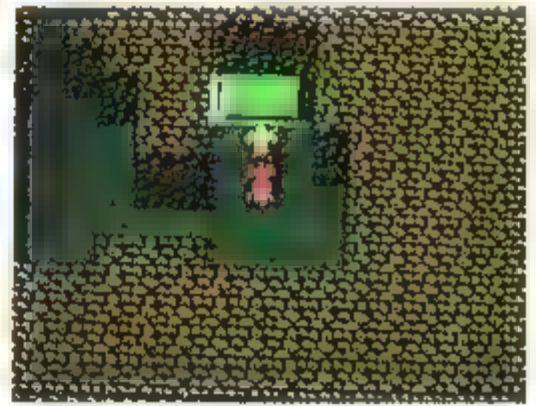
◀Aボタンで話しかけると…

◀とめても聞かないおてんばだ

隠し扉を通りぬけると、そこには美しい女性が……。彼女こそは行方不明のサラ姫だ　サラとは合流後も話ができる

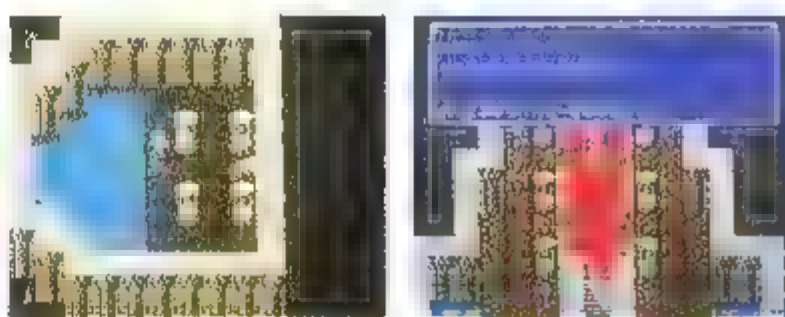
探索❸ ジン

▲ジンを倒した

▲指環でワープ

洞窟の最深部でついにジンを発見！　でも闇の力で強化されたジンにはサラの指輪も通用しない。だが、ジンは炎の怪物。南極の風やブリザドなど、氷系の攻撃を加えれば、大ダメージを与えられる。

STEP TO THE NEXT WORLD

人々を元の姿にもどして大岩を打ち砕く

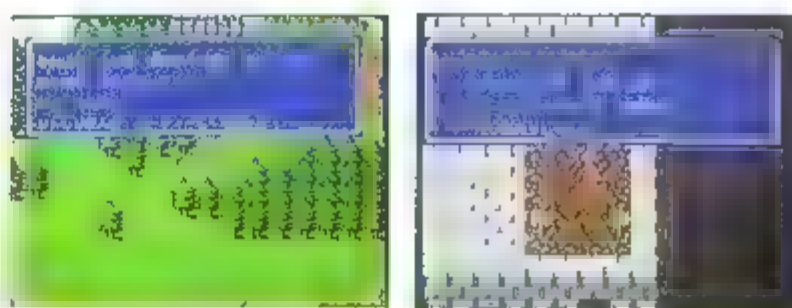
STEP 1 サスーン城(呪いを解いて王様からカヌーを)

ジンをミスリルの指輪に封印し、ワープでサスーン城へ戻ると、そこはあの聖なる泉。そしてサラ姫が泉に指輪を投げ入れると、いまわしいジンの呪いは後かたもなく消え去っていく。サラと別れ、サスーン王の間へと行ってみると、力強いファンファーレとともに整列した近衛兵(このえへい)たちが光の戦士を迎え入れてくれる。元の姿にもどった王様に話かけると、ジン退治とサラ姫救出をたたえ、そのほうびにと折りたたんで携帯することのできるカヌーをくれる。これで湖の対岸に置いてきた飛空艇を取りに行くことができるのだ!

これでジンの呪いは消失

王様がカヌーをくれた!

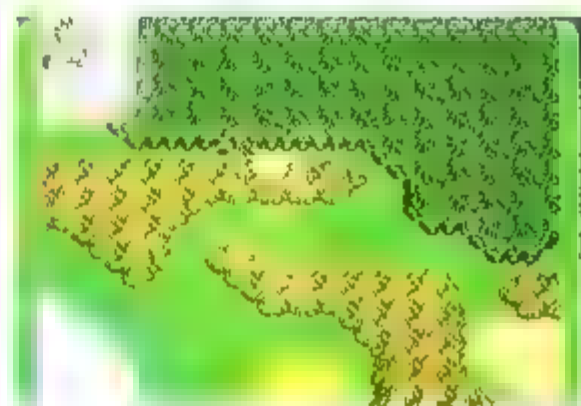
STEP 2 カズス(タカじいさんに船首を付けてもらう)

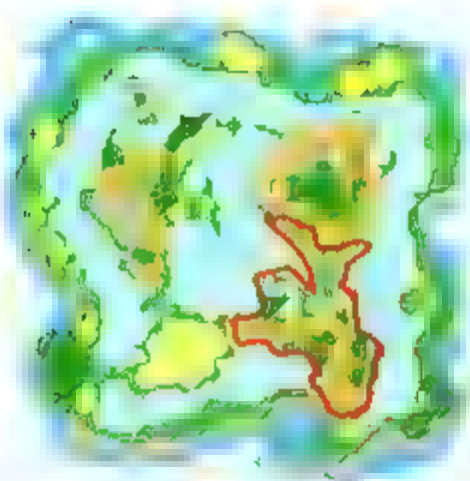
カヌーで湖を渡り、置いてきた飛空艇に再び乗り込んでカズスの街へ。人々もすっかり元の姿に戻り、街は活気をとり戻している。営業を再開した店では、特産品のミスリル製の武器や防具が売られている。また、鉱山の奥に隠し扉があると教えてくれる人も。実はそこにミスリルソードが2本あるのだ。

さて、シドに会うと、今まで出口をふさいでいた大岩を破壊する方法を教えてもらえる。その言葉に従って、腕ききのかじ屋タカじいさんに頼むと、ふたつ返事で、あっという間にミスリルの船首を作ってくれる。

シドが仲間に加わった!

タカに仕事を頼むと……

STEP 3 ネルブの谷(大岩をミスリルの船首で打ち砕く)

シドを加えた一行は、飛空艇を離陸させ、ネルブの谷へと向かう。もちろん、ミスリルの船首をつけた飛空艇で、あの大岩に体当たりをブチかますためだ。みるみるせまってくる大岩、10m、5m —そして大音響!! 見事に大岩はくだけ散った。だが、同時に飛空艇も粉々に……。ここからはまた、歩きだ。

タカじいさんの作ってくれたミスリル船首で体当たりだ!!

第2章
ネプトの怒り

QUEST AREA 拡大MAP②

カーナン▶山頂へ続く道▶トーザス▶バイキングのアジト▶ネプトの神殿

STORY

竜王、そして海竜との出会い

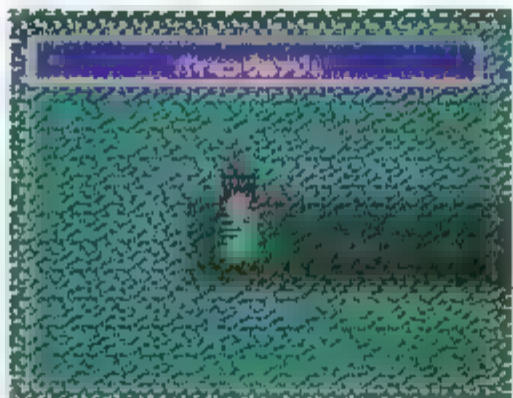
ネルブの大岩を突破した4人は、カナーンで謎の男デッシュの情報を聞く。その消息を追ってジェノラ山へ。だが、山頂へ続く道の途中で、怪鳥バハムートに捕えられ、巣へと運ばれてしまう。そこで4人はデッシュと出会い、彼と共に再び旅を続けていった。デッシュから受け取ったミニマムを使い、トーザスからミラルカへと抜ける。その入り江の岬では海竜の荒れ狂う姿があった。海竜の怒りを鎮めるために、ネプトの神殿へと向かうことにした。

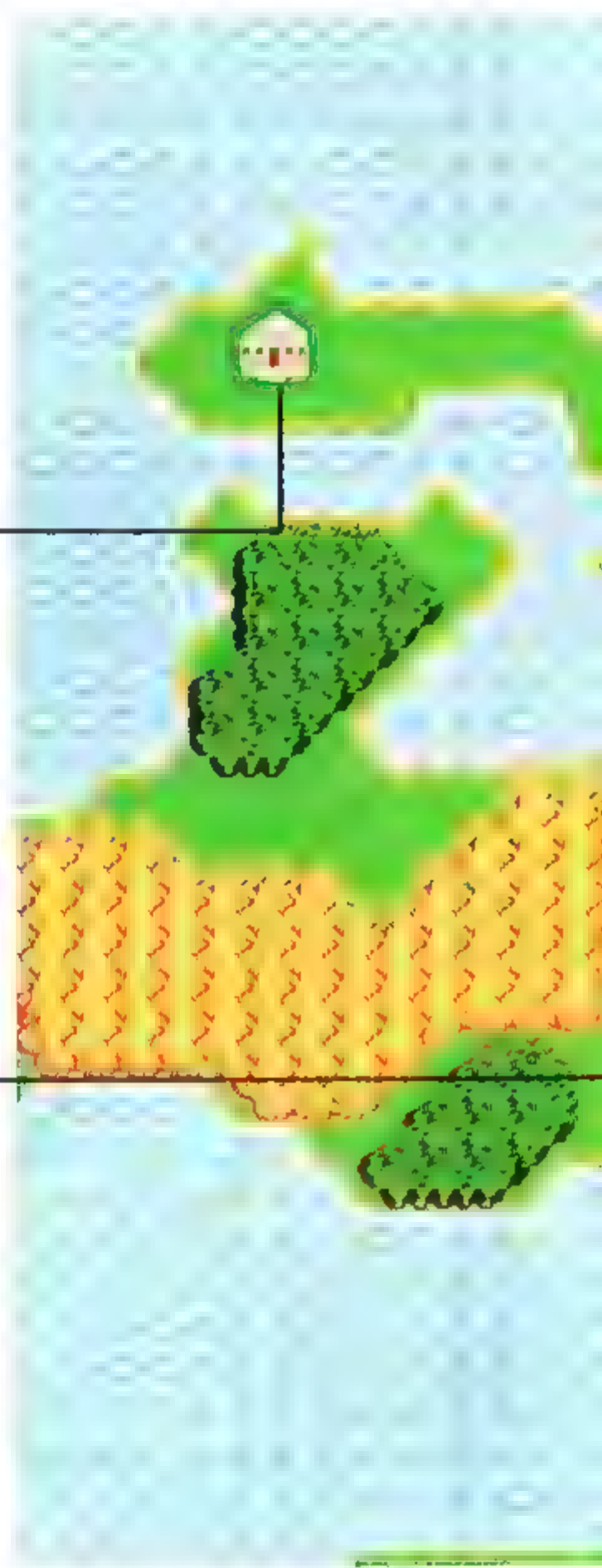
● =エリアⒶ
● =エリアⒷ
● =エリアⒸ
● =エリアⒹ

このエリアの怪物は多彩なので、マメにジョブチェンジを！

ネプトの神殿▶P30〜P31

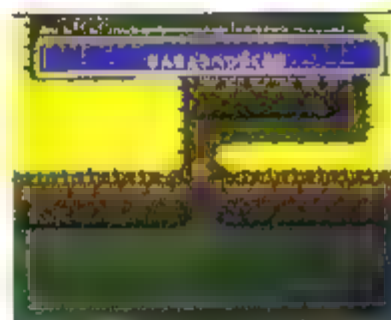
最深部に海竜ネプトを祭る。なぜネプトは荒れ狂っているのか

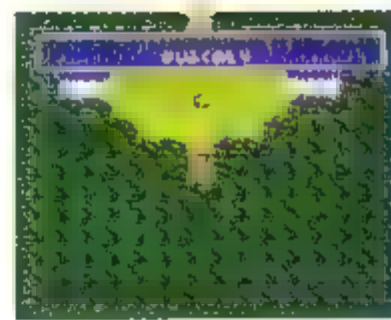
バイキングのアジト▶P28〜29

海の覇者たるバイキングの隠れ家。しかし彼らは今、困ってる

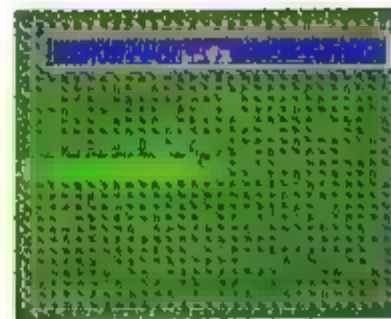
出現モンスター	エリアⒶ	エリアⒷ	エリアⒸ	エリアⒹ
	キラービー▶P76	ファイアバード▶P79	レブラホーン▶P80	プティ▶P81
	ウエアウルフ▶P76	ダイブイーグル▶P79	ダークフェイス▶P81	ポイズンバット▶P81
	バーサーカー▶P76	ラストバード▶P79		リリバット▶P81
	バシリスク▶P80	ルフ▶P79		ウェアラット▶P82
	バグベアー▶P80			ブラッドウォーム▶P82
	マンドレイク▶P80			

エリアⒷに出現する空系モンスター。弱点をついて、ベストの攻撃を！

カナーンの街▶P22〜P23

シトの家のある街
隣の山に竜のエサ場

山頂へ続く道▶P24〜P25

謎の男の噂を聞き、
この道を登ると…？

回復の森▶P24〜P25

復活、回復、治療と
なんでもござれの泉

トーザスの村▶P26〜P27

小人族が暮らす村。
どこかに抜け道か…

川の流れる街 カナーン

INN	=1軒／40G

カナーンにはシドじいさんの実家がある。そして竜が棲んでいるという山のふもとに位置する街でもある。その山には今後の展開の鍵を握る男〝デッシュ〟が向かったというが……。街を流れる川にも謎がありそうだ。

宝箱

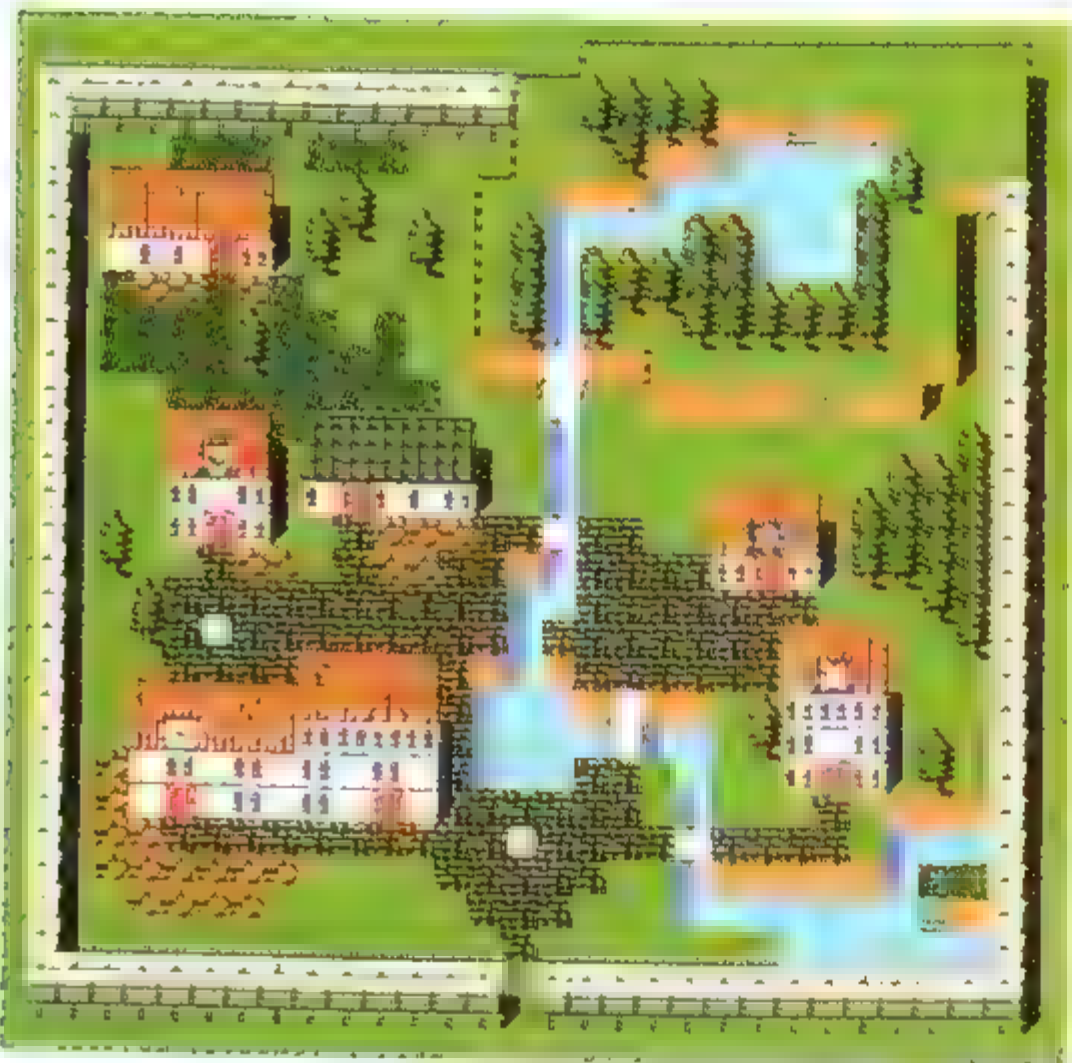
ポーション×2
てつのや×2
グレートボウ×1
ブライン×1
こびとのパン×2
きんのはり×2
フェニックスのお×2

たからばこ＝12個

隠しアイテム

エリクサー×1
うちでのこづち×1
きんのはり×1

クリア・アイテム

Nothing

売り物リスト

魔法屋	ケアル	サンダー	ポイズン	ブライン
	100	700	700	700

武器屋	ミスリルロッド	ミスリルナイフ	ミスリルソード
	400	500	500

防具屋	ミスリルアーマー	ミスリルのたて	ミスリルかぶと	ミスリルのこて	ミスリルのうでわ
	350	180	130	120	120

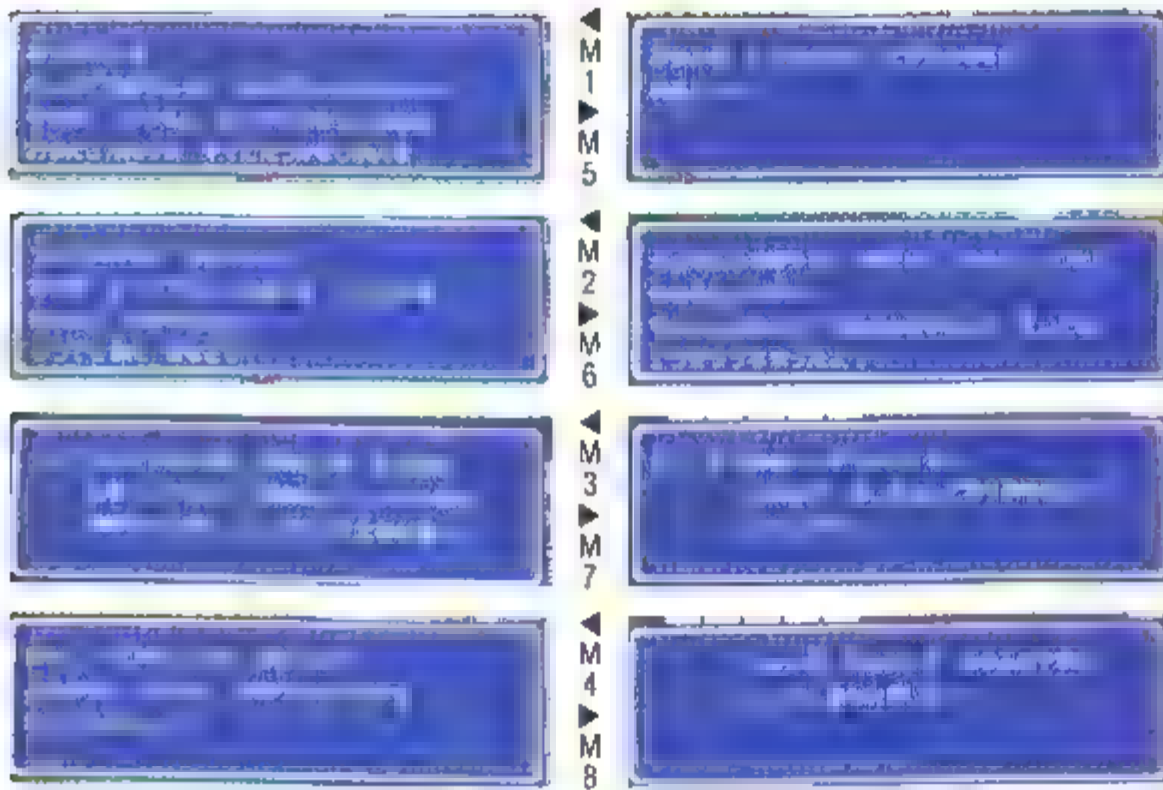
道具屋	ポーション	めぐすり	どくけし
	150	40	80

◆情報スクランブル〔次なるクエストへの橋渡し〕

◀M1▶M5

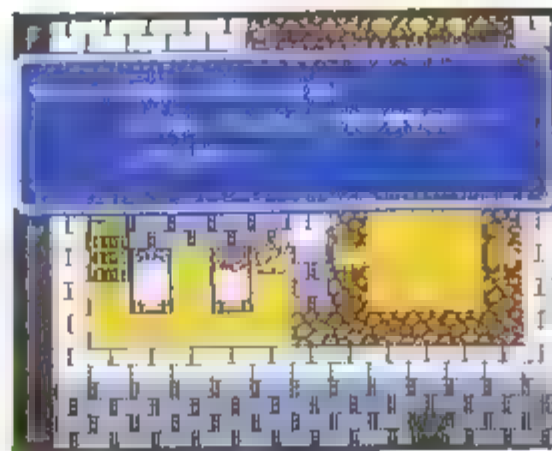
◀M2▶M6

◀M3▶M7

◀M4▶M8

〔メッセージ解析〕

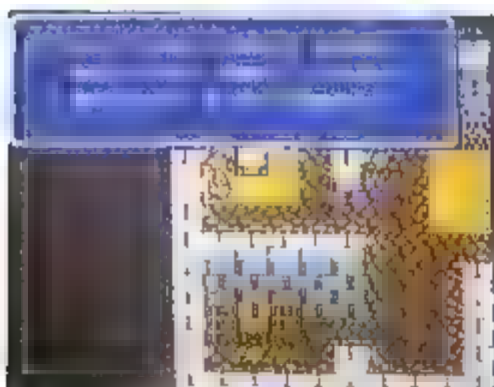
飛空艇はもう一度シドに作ってもらえそう(M1,2)。それにしてもシドは妻のことを本気で愛しているようで心配顔(M3)。どうやらその治療薬はこの街にあるらしい(M4)。次の展開に関わる話(M5,6)も聞き逃しなく。

キーポイントメッセージ▶M1～M2・M7～M8

家に帰れて喜ぶシドの情報は…

恋患いだけはポーションでもダメ

2隻めの飛空艇を作ってもらうには、アーガス王に会う必要がありそう。でも、その前に謎の男"デッシュ"を捜さないと……。次の目的地は南の山だ。

◆シドの奥さんに魔法のクスリをあげよう！

本当に奥さんが心配なんだね

わお！なんて元気なばーさんだ

シドがお礼に宝物を沢山くれる

シドがカズスにいっている間に、病気になってしまった奥さん。魔法の薬、エリクサーがあれば直せるらしい…。実はこの薬、川の中を入って街の南東の空き地を捜すとみつかる。奥さんをこの薬で直してあげると、シドから高価な宝物をいっぱいもらえるぞ。

竜の住む山
山頂へ続く道

BOSS＝バハムート

宝箱
きんのはり×2 エアロ×1

パーティー編成

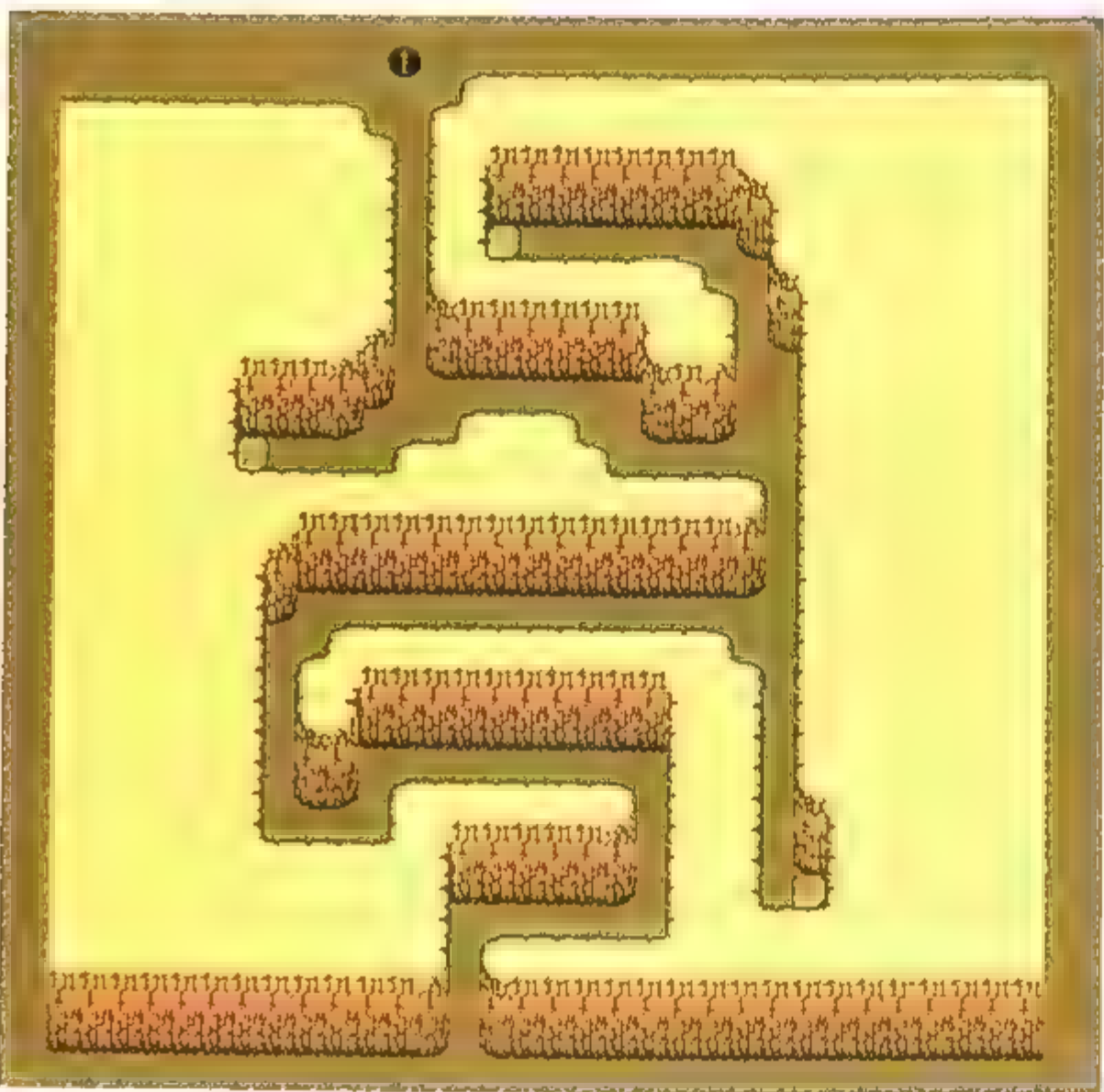
対空系型	バランス型	攻撃型
モンク モンク 白魔道師 黒魔道師	戦士 モンク 白魔道師 黒魔道師	戦士 モンク モンク 白魔道師

ここではエアロを使う白魔道師は絶対欲しい。魔法を使い尽くした時の用心に、戦士やモンクも外せないだろう。

出現モンスター		
ファイアフライ ラストバード	ダイブイーグル	ルフ

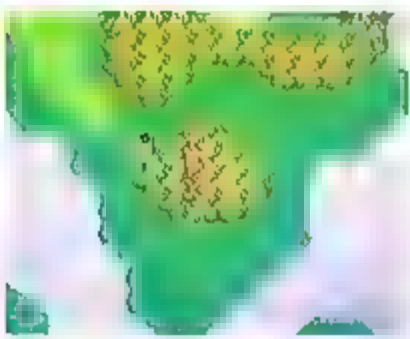
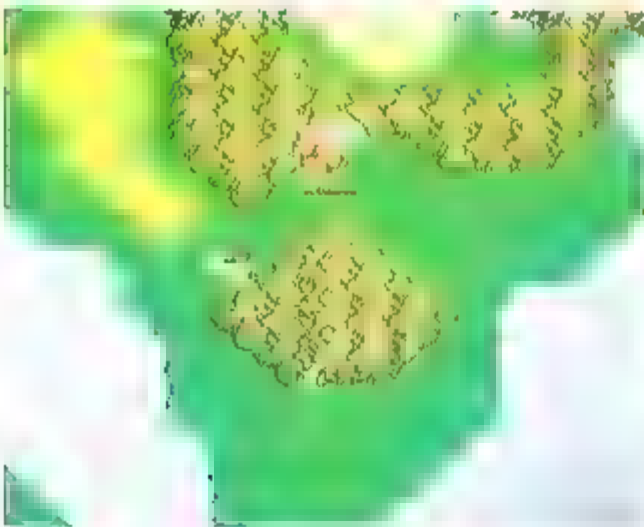
クリア・アイテム
Nothing

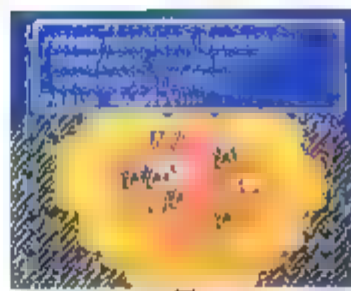
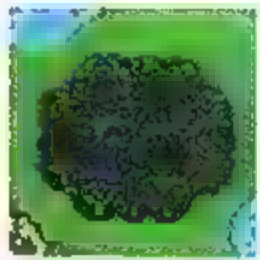
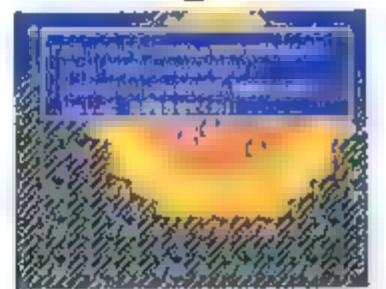
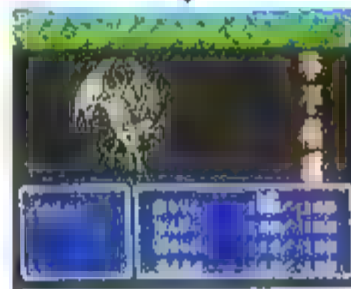
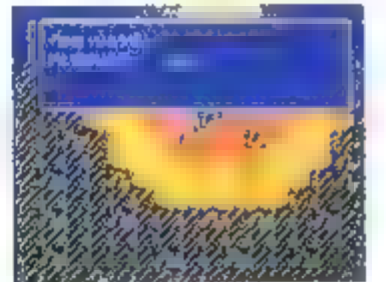
母竜が卵を守る山頂の巣

ミニマムを持ったまま消えたデッシュを追って、カナーン南の山へ入った光の戦士たちは、その道中で竜に捕まり、巣へ運ばれてしまう。ところが、意外にもそこには先客が…。彼こそ、探していたデッシュその人だったのだ。

空系モンスター〜攻略法〜

空を飛ぶ怪物は、当然ながら翼を持つ。そこで、激しい乱気流をおこすエアロは効果抜群。また、素早い敵には武器を使う戦士より素手のモンクの方が有利だ。

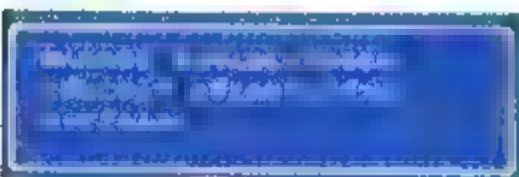
黒魔法を吸収する怪物にもエアロは効果大

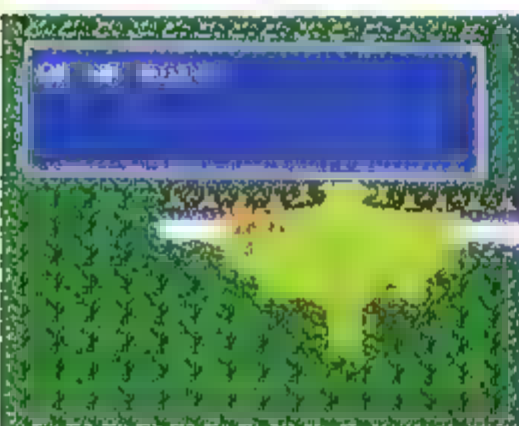
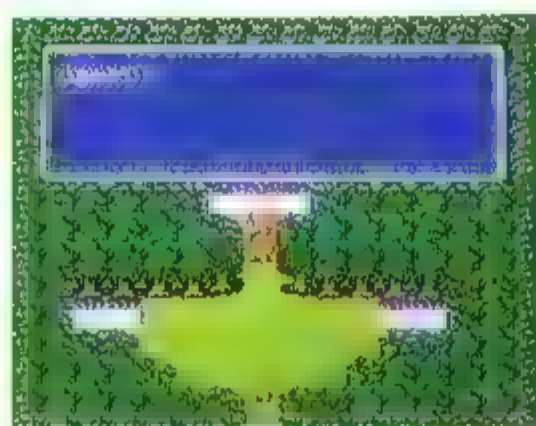
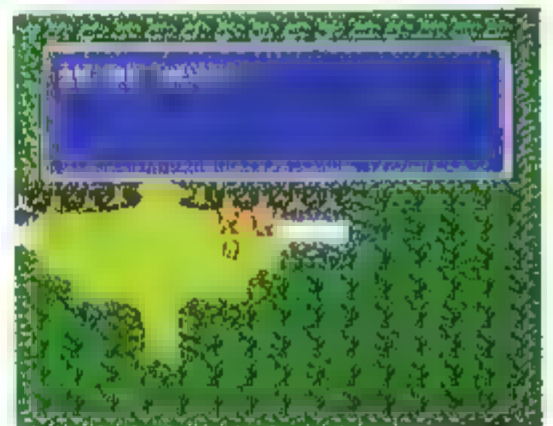
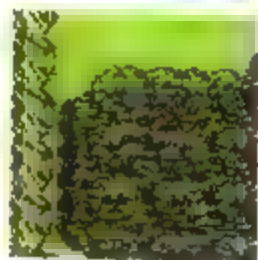
探索1 山を登る

迷路のようになった山道を抜け、山の中腹に出ると、突如羽音とともにドラゴンが…!!

強力な足に鷲つかみにされ、一気に山頂の巣まで連れていかれる

探索2 バハムートの巣

竜はほとんど無敵の強さ 戦っても勝ちめは絶対ない。ここは逃げるか勝ちた

不思議な水のわき出る
回復の森

竜の巣から落ちた場所のすぐそばに小さな泉がある。ここには小人が水汲みに来ていた。

◆情報スクランブル〔小人の話を聞く〕

◀M1

◀M2

この森には3つの泉がある。そしてそれぞれの泉の水には不思議な力があって(M1)生き返り、HP・MP回復、ステータス回復の効用を享受することができる。また、ここでは小人の村の方向(M1)と入り方(M2)を教えてもらえる。そう、次なる目的地はトーザスだ。

向かって左の泉がHP･MP回復

向かって中央上の泉か生きかえり

向かって右の泉かステータス回復

小人たちの住む村 トーザス

INN＝1軒　80G

宝　　箱
ミスリルのうでわ×1 ミスリルロッド×1
たからばこ＝2個

カナーンや回復の森で聞いた小人たちの村、トーザス。陽気な小人たちが住むこの村では、意外にも強力な魔法が売られている。また、村で唯一の医師であるシェルコ先生はどうも具合が悪いようだが…… ？

隠しアイテム
もえるつえ×1 ふく×1 ミスリルのうでわ×1 ケアルラ×1

クリア・アイテム
Nothing

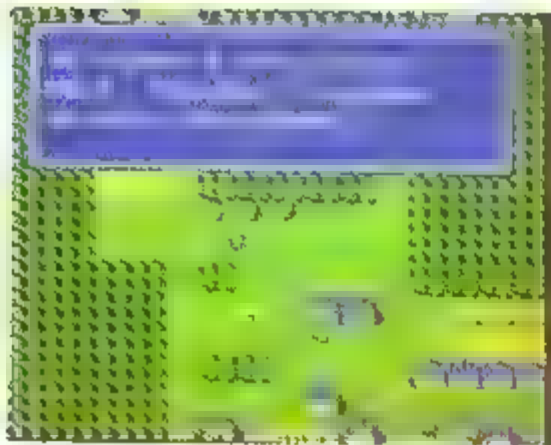
売り物リスト

魔法屋	ファイア	ブリザド	スリプル	サンダー	ポイズン	ブライン	エアロ	
	100	100	100	700	700	700	700	
武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing							
道具屋	ポーション	めぐすり	どくけし	こびとのパン				
	150	40	80	200				

情報スクランブル〔ミラルカ谷への道を開く〕

〔メッセージ解析〕

M１〜M２はとりあえず頭のスミに記憶しておけばいいだろう。ここで重要なのは、ミラルカ谷への抜け道情報(M3・M4)とシェルコ先生情報(M4〜M6)だ。

キーポイントメッセージ ▶M3・M4・M5・M6

お次の目的地はミラルカ谷らしい

シェルコ先生から抜け道を教わる

次の目的地はミラルカ谷。だが、そこへ行くにはまずシェルコ先生にどくけしを使って病気を直し、抜け道を教わる必要がある。宝物も忘れずもらおう。

ミラルカ谷へと続く"トーザスの抜け道"

肉弾戦は極めて不利。魔法攻撃だ

この抜け道、特に入り組んでるわけではないが、なかなかの難所。というのも、狭くて小人の状態でないと通れず、しかも小人の時は防御力も攻撃力も１になってしまうからだ。ここはBボタンでデッシュの言葉に耳を傾けよう。適確なアドバイスを聞けるはずだ。

レプラホーン　ダークフェイス

悪名高き バイキングのアジト

海の覇者として勇名をとどろかせたバイキングたちのアジトがここ。しかし、中に入ってもどうも活気がない。話を聞くと、神殿に祭ってあるはずのネプト竜が暴れ、海に出られなくなってしまったらしい。どうやら、その海竜を鎮めることが今度の目的のようだ。

▲一見入口のなさそうな宝物庫　でも必ずどこかに入口があるはず

◀宿屋もある広いアジト▶この部屋はどこに？

INN＝1軒　40G

宝　箱
サンダラ×1
ブリザラ×1
ファイラ×1
300G×3
たからばこ＝6個

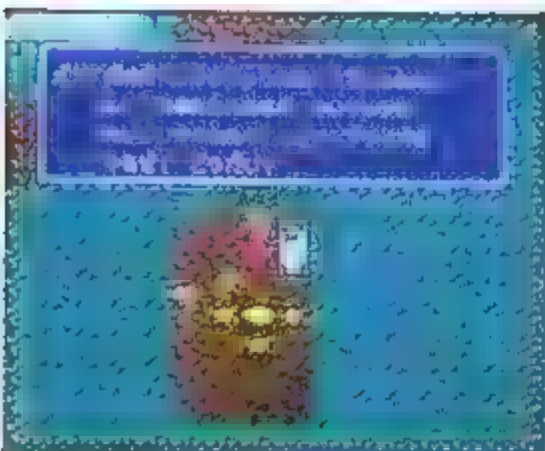
隠しアイテム
Nothing

クリア・アイテム
エンターフライズ号

◆情報スクランブル〔船にのれないバイキングの話〕

◀M1▶M5
◀M2▶M6
◀M3▶M7
◀M4▶M8
〔メッセージ解析〕

バイキングたちの話でひとつ共通しているのが、海竜がなにしろ強いということ(M2、M7、M8)。どうも戦って勝てる相手ではなさそうだ。ネプト神殿(M3、M4、M5)へは陸から船にはまだ乗らないほうがいい(M7)。

キーポイントメッセージ ▶M1～M2・M5～M6・M8

海竜退治とはここでは鎮めること

海から行くとネプト竜にやられる

ここで重要なのは、まず眠っていた海竜が暴れ出したという点とその海竜をおとなしくさせたらエンターフライズをくれるという点。いさ、ネプト神殿へ！

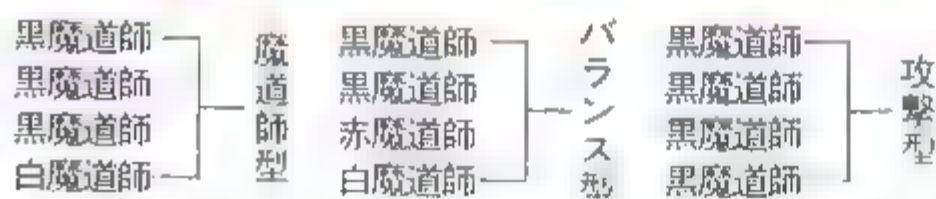
売り物リスト

店								
魔法屋	ファイア	ブリザド	スリプル	サンダー	ポイズン	ブライン		
	100	100	100	700	700	700		
武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing							
道具屋	ポーション	めぐすり	どくけし					
	150	40	80					

BOSS ＝大ネズミ

宝　箱
ツノガイのかぶと×1
ツノガイのよろい×1
サーペントソード×1

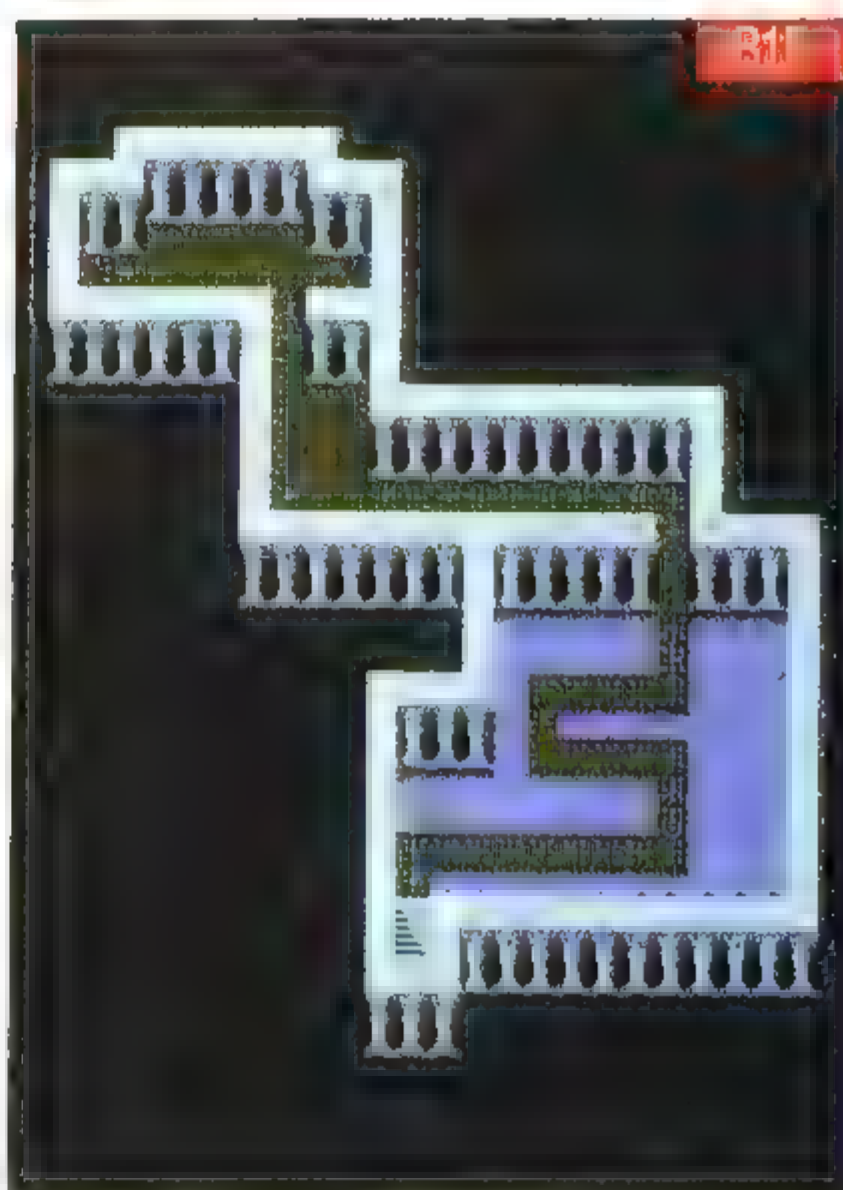
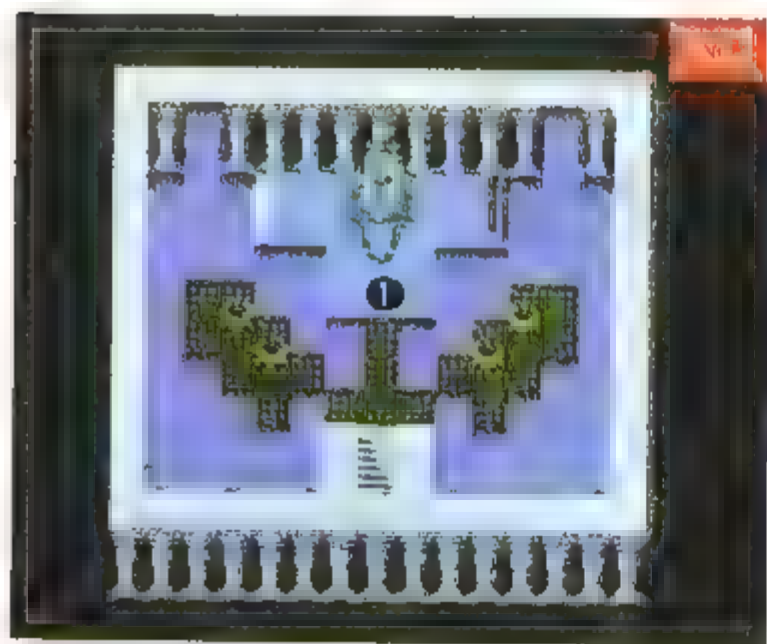
パーティー編成

黒魔道師 黒魔道師 黒魔道師 白魔道師	魔道師型	黒魔道師 黒魔道師 赤魔道師 白魔道師	バランス型	黒魔道師 黒魔道師 黒魔道師 黒魔道師	攻撃型

魔法攻撃しかできないので、黒魔法を使えるキャラが、3人は欲しいところだ。回復は、アイテムか白魔法で

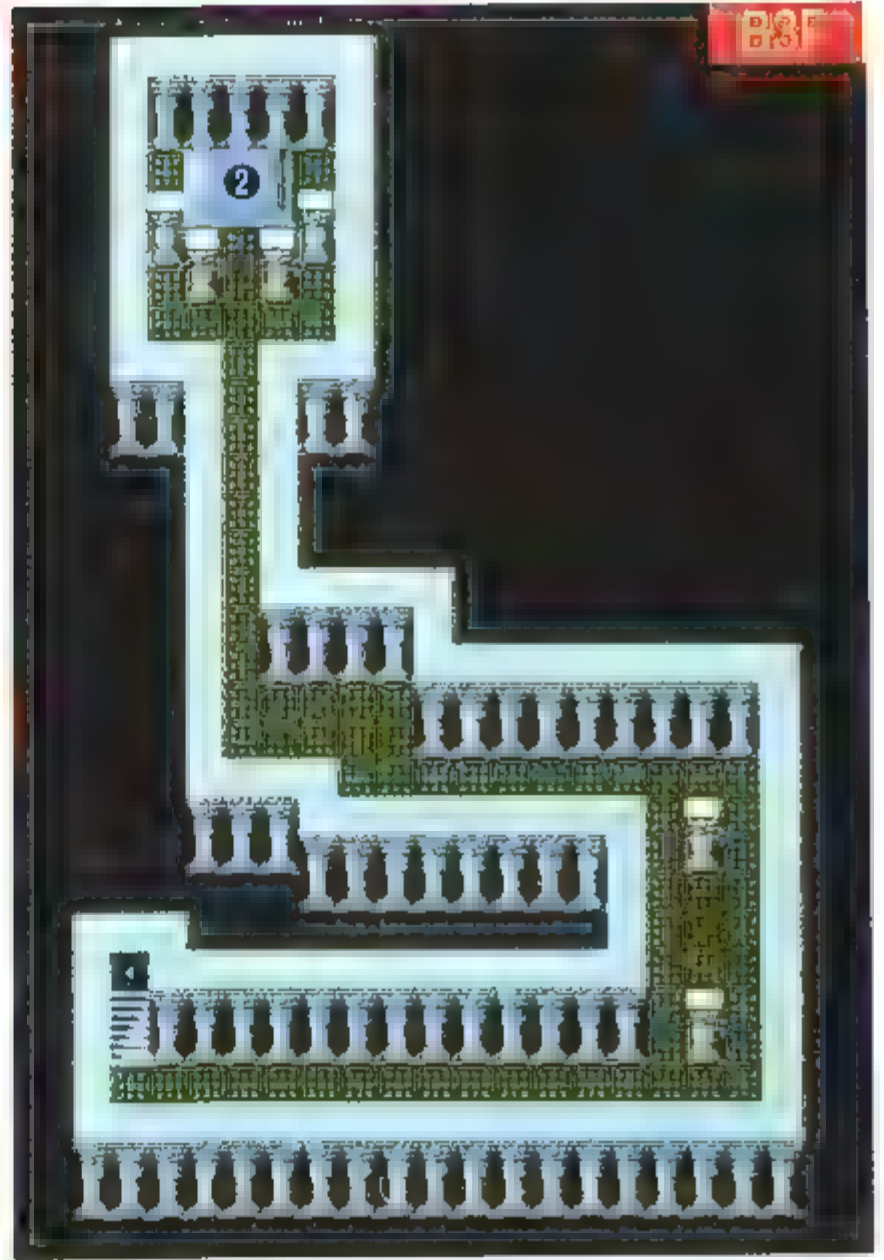
出現モンスター		
プティ	ポイズンバット	リリバット
ウェアラット	ブラッドウォーム	

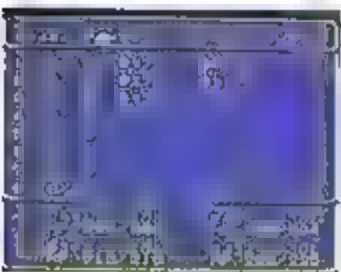
クリア・アイテム
ネプト竜の目
水の牙

神殿の奥へと続く穴

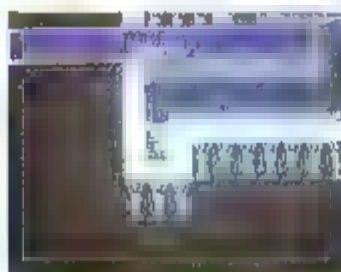
ネプト竜が眠りについていたという神殿。ネプト竜の像の片目が失われて、ぽっかりと穴があいている。かつては両目がそろっていたにちがいない。失くなった目と竜が暴れ出したことと、何か関係があるのだろうか……。

◆小人の時は魔道師に…

黒魔法で敵を攻撃だ

小人になると攻撃力がほとんどなくなる。魔法で敵をやっつけなくてはならないのだ。

ネプト竜の像

片目はどこへ……?

小人なら入れそう

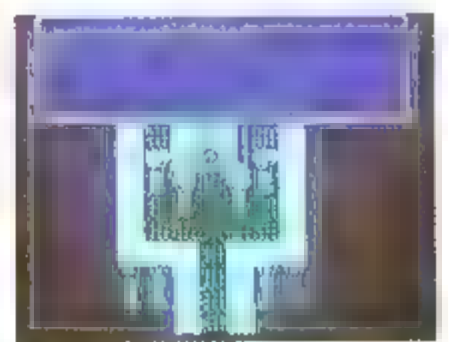
神殿の1階にはネプト竜の像がある。しかしその片目は失われ、そこから風が。どうやら神殿の地下に通じているらしい。穴は小さく、小人にでもならなきゃ入れそうもない。

全員小人でいざ奥へ

何があるのだろうか

大ネズミ

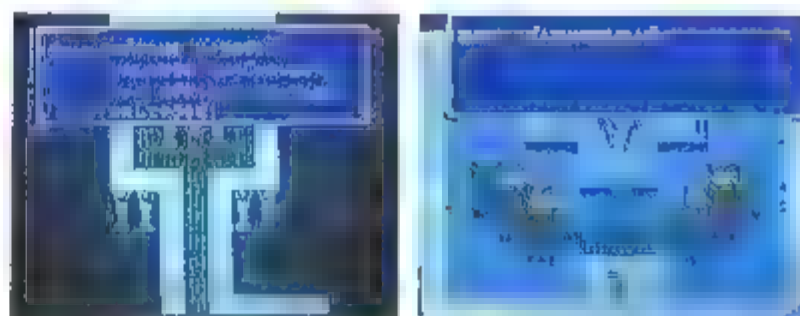
神殿の地下3階の奥には、大ネズミが陣取っている。大地震のどさくさにまぎれてネプト竜の目を盗み、隠し持っていたのだ。大ネズミはこれといった弱点は持っていない。しかも、ファイラ、フリサラ、サンタラの魔法を使ってくる。こちらも黒魔法で対抗していこう。

こんなところに大ネズミが

黒魔法を駆使して戦おう

ネプト竜の目を見つけた!

STEP TO THE NEXT WORLD
ネプト竜を鎮めて海賊から船をもらう

STEP1 ネプト神殿（ネプト竜から水の牙をさずかる）

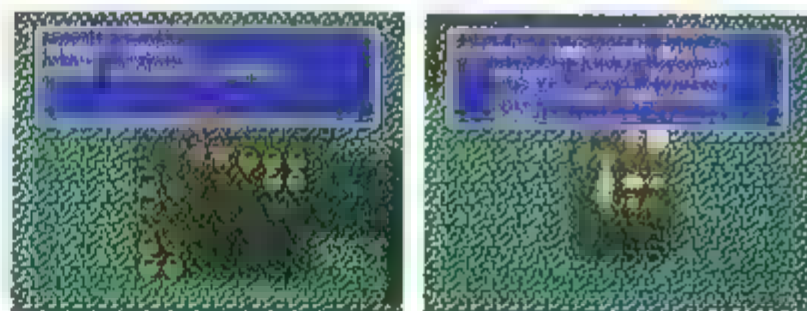
大ネズミを倒して手に入れたネプトの目をデッシュの言葉に従って像にはめ込むと、あたりに柔らかく力強い声が響く。ネプト竜の声だ。ネプトは、例の地震で怪物化したネズミに心＝宝石を奪われ、暴竜と化していたのだという。自分ではどうにもならなかったこの事件を解決した冒険者たちに、強い光の輝きを見いだしたネプトは、自らの力の一部を宿した水の牙を彼らに授ける。そして、同時に失われた水の輝きをとり戻してほしいという望みも託す。冒険者たちが力強くうなずくと、ネプトは安心して再び深い眠りにおちていった。

デッシュの言葉に従おう

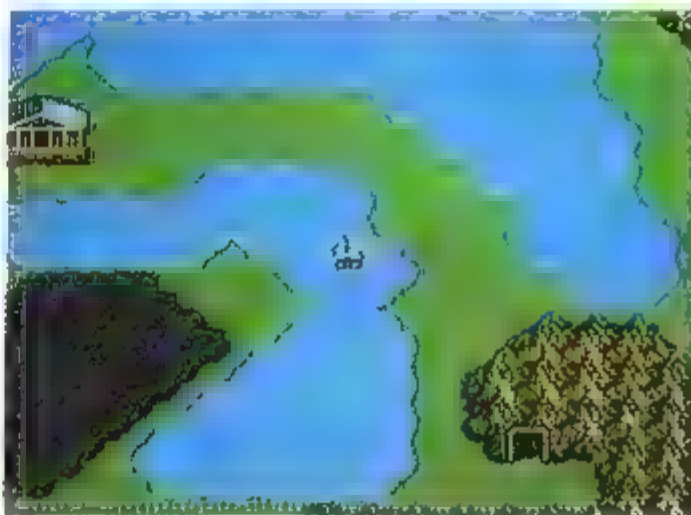
これで異変も治まるはず

冒険者たちの力と勇気を認めたネプトから水の牙をうけとった！

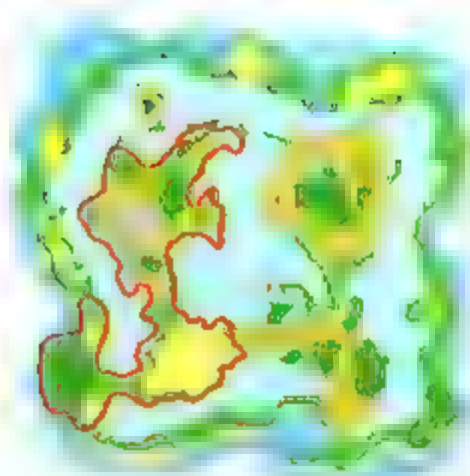
STEP2 バイキングのアジト（海賊のボスと再会する）

さて、ネプトを鎮めて海賊のアジトに戻ると、みんな大喜びして冒険者たちを迎えてくれる。女の子たちも大さわぎだ。ボスはそれこそ顔中しわくちゃにして笑い、約束どおりエンタープライズ号を冒険者たちに引き渡してくれる。さあ、これで海へと船出することができる！

それにしても、デッシュは相変わらずいいかげんなことばかり言ってる。「これであっちこっちの美人を探しに……」だって？　でも、彼は少しずつ記憶を取り戻し始めているようだ。アーガス？　グルガン族？……次の目標が見えてきたぞ

長老も手放しの喜びよう

ちょっと照れくさいぜ

エンタープライズ号を手に入れ、いよいよ海へと船出だ！

第3章

オーエンの塔の秘密

QUEST AREA
拡大MAP③

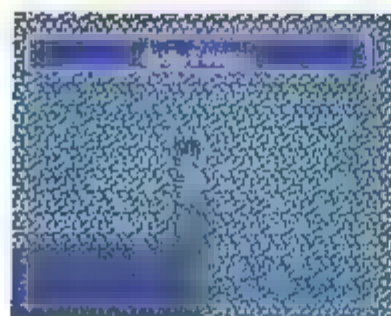
トックルの村▶古代人の村▶クルガン族の谷▶生きてる森▶アーガス城▶オーエンの塔

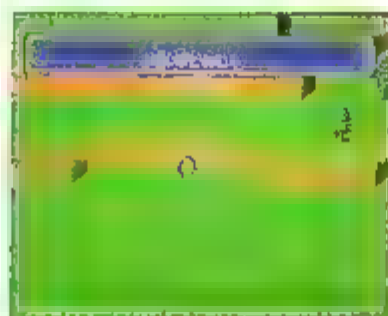
STORY
外海への道を開く

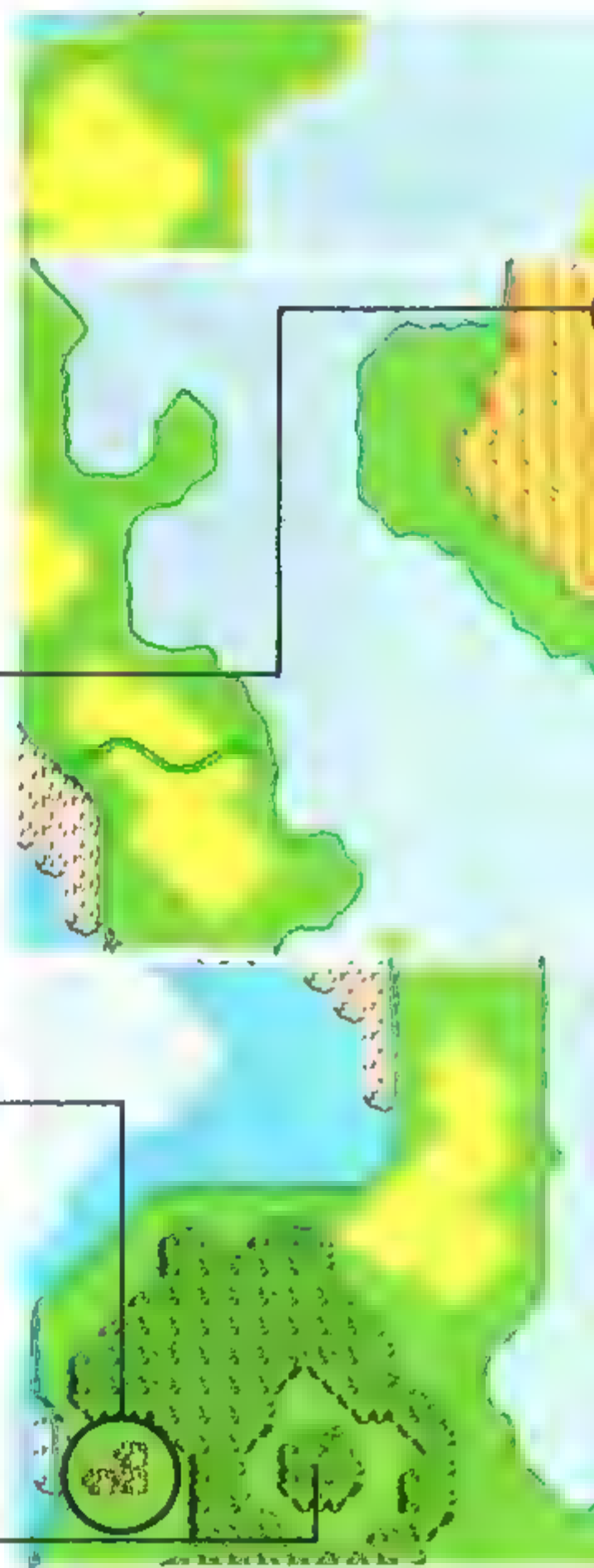
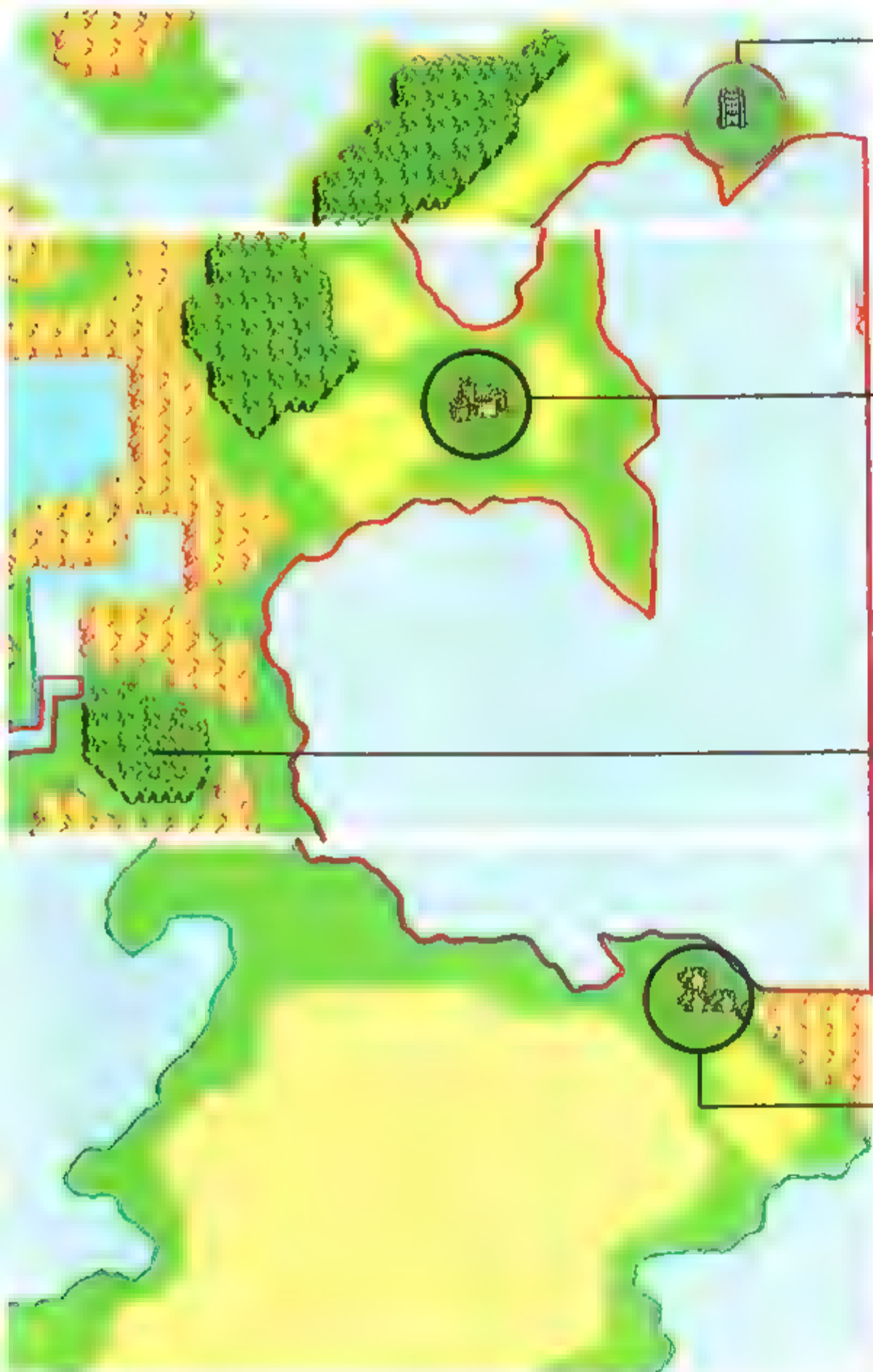
エンタープライズは、彼らに新たなる道を開いた。岬の北西には、砂漠を漂う謎の巨大な浮遊物と、アーガスの兵士たちによって略奪が繰り返される村の姿が。しかしアーガス城に人の姿はなく、謎はさらに深まる。彼らはドールの谷で予言者の一族であるグルガン族に出会い、その言葉を聞く。告げられた言葉を胸に、デッシュの運命が待つというオーエンの塔へ向かった。その時、彼らはまだ塔に秘められた謎と恐怖を知るよしもなかった……。

=エリアⒶ
=エリアⒷ
=エリアⒸ
=エリアⒹ
=エリアⒺ

このエリアには、特殊攻撃をするモンスターや魔法を使ってくるモンスターが多いので油断しないように

グルガン族の谷▶P40〜41

未来を予知するグルガン族が住む谷

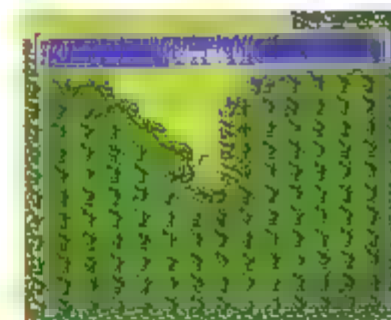
古代人の村▶P38〜P39

古代人の末裔が住んでいる静かな村

チョコボの森▶P39

出現モンスター				
ノッカー▶P84	キラーフィッシュ▶P82	バラライマ▶P83	レッドキャップ▶P85	ピュグマン▶P87
フライヤー▶P85	ハーミット▶P82	グリフォン▶P84	バロメッツ▶P86	ファージャルグ▶P87
リザートマン▶P85	ノーエレメンタル▶P83	リンクス▶P84	スライム▶P86	ブラッドバッド▶P87
コルコーン▶P85	タンキー▶P83	ホーネット▶P84	タランチュラ▶P86	フティメイジ▶P87
	サハギン▶P83		カフジェル▶P86	フリアイ▶P88
				オヒシュキ▶P88

オーエンの塔▶P44〜47

内海最北の塔　この塔には重大な秘密か

アーガス城▶P42〜P43

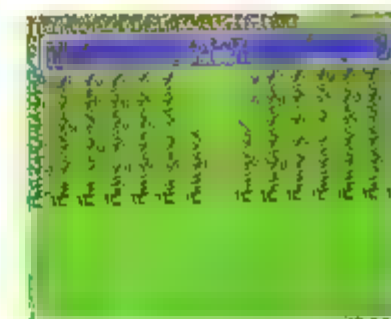
史上最古の城　しかし今、城の人々は…

生きてる森▶P40〜P41

妖精かすんでいる、生命を持つ森

ドックルの村▶P36〜P37

かつての面影はなく荒廃の雰囲気が漂う

略奪された村
トックル

INN |=0軒　0G

船を手に入れた４人が最初に見つけた村、トックル。中に入ってみると、何か大きな悲劇がこの村を襲ったことがわかる。メチャクチャに荒らされ、村人たちの警戒心も強いのだ。いったい何が起こったんだろう…。

宝　箱
フェニックスのお×1
けんぽう着×1
たからばこ＝2個

隠しアイテム
バッカスの酒×1
グレートボウ×1
ラミアのうろこ×1
こおるつえ×1
さんせつこん×1

クリア・アイテム
Nothing

売り物リスト

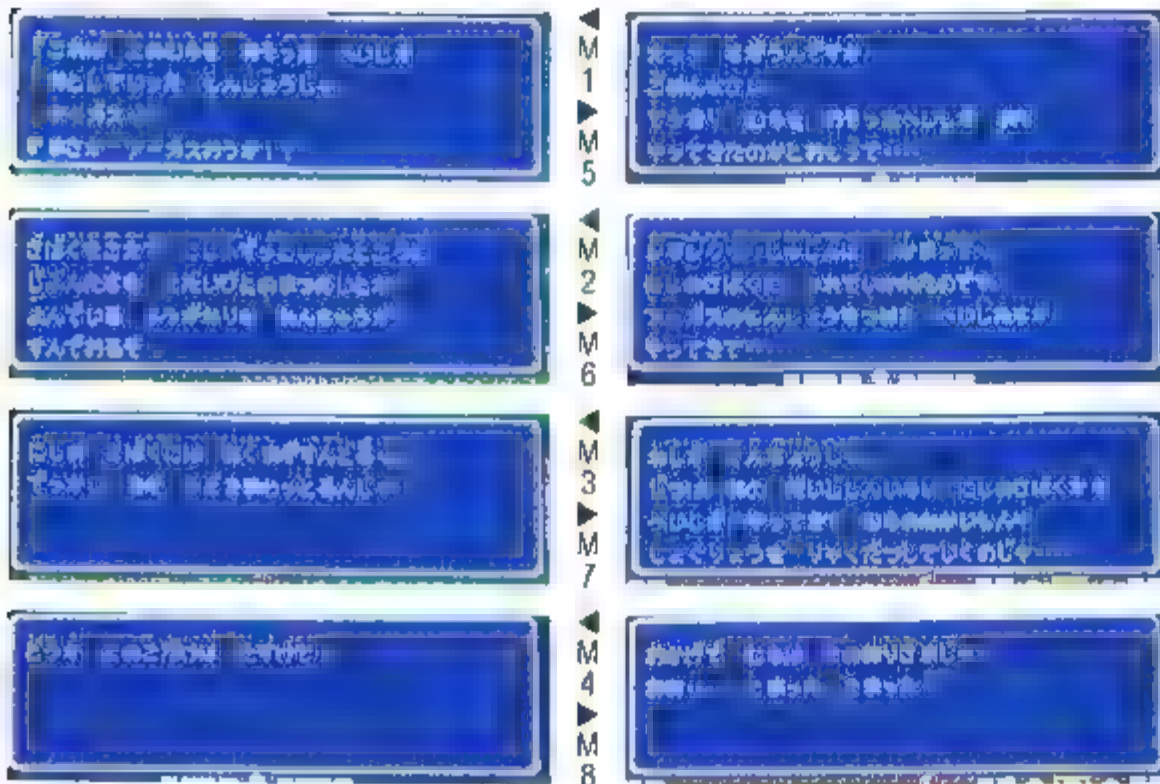
魔法屋	Nothing							
武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing							
道具屋	Nothing							

情報スクランブル〔村の若者の行方とは〕

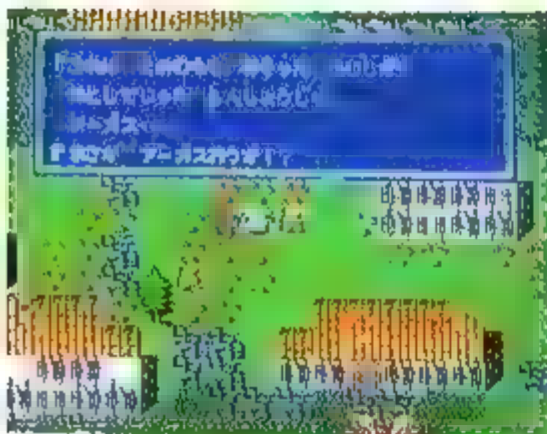
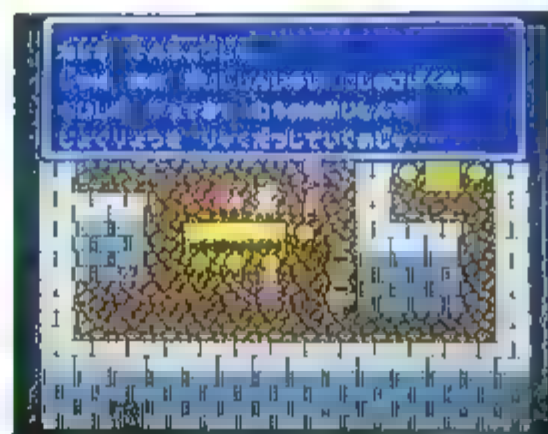
◀M1▶M5

◀M2▶M6

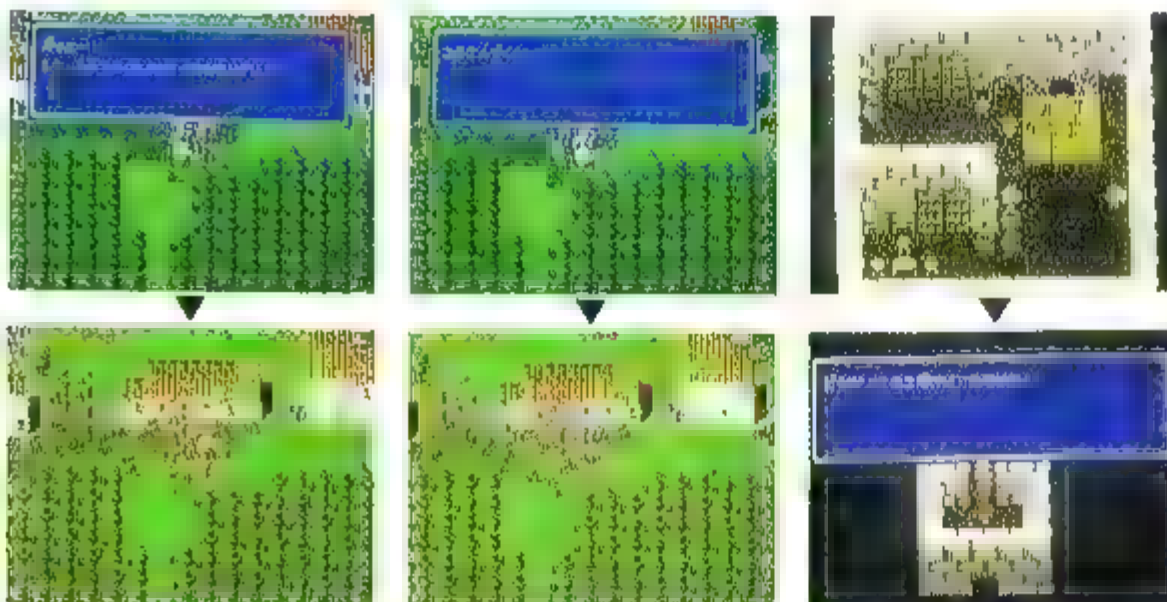
◀M3▶M7

◀M4▶M8

〔メッセージ解析〕

この村は、どうやら西の砂漠から来た兵士に略奪の限りをつくされているらしい(M5・M7・M8)。しかもその兵士たちはアーガスの紋章をつけていたという(M1・M6)。まずは西へ行き、古代人の末えいに会いに行こう(M2)。

キーポイントメッセージ▶M1・M7～M8

アーガスにまつわる謎の真相は？

どうやら悪の根元は西の砂漠に…

アーガスといえば、もちろんあのシドが会えといっていたアーガス王の城のこと。その兵士がこの村で暴れてる…。後でお城にも行ってみなくっちゃ。

トックルには逃げまどう人々がいる

話しかけただけなのに

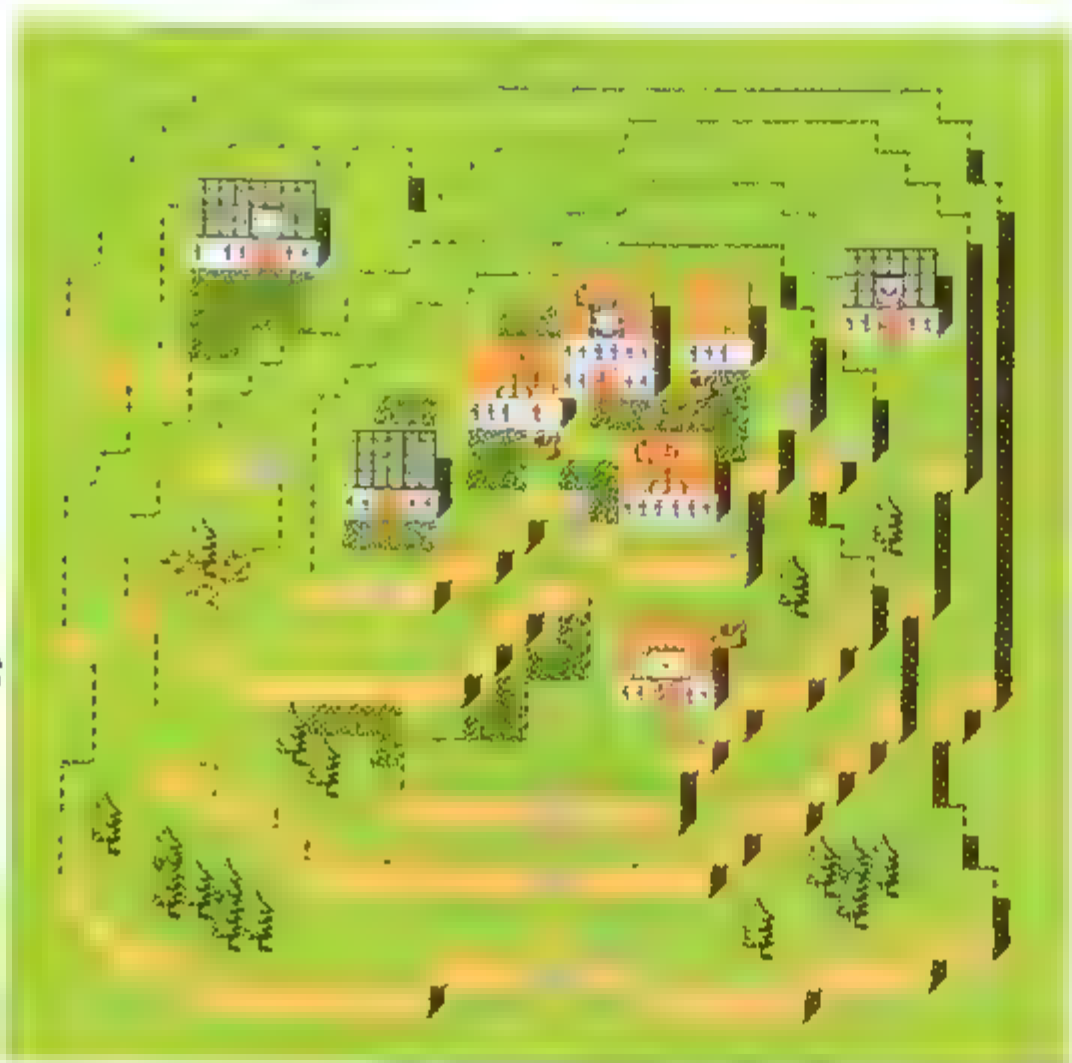
殺したりしないってば

だから違うんだってば

「アーガスの紋章を付け」「西の砂漠からやってきた」兵士は、村人たちに対してよっぽどひどい仕打ちをしたらしい。ちょっと話かけただけで、おじいさんが、子供が逃げていってしまうのだ。これはなんとかしないとね。

歴史の証人
古代人の村

INN ＝1軒／120G

トックルの西の砂漠を越え、さらに西に進むと、そこは古代人の村。彼らは4人に、この世界の歴史と、ある重大な秘密を明かしてくれる。自分たちを古代人の末えいと称してるだけあって昔のことに詳しいのだ。

宝　箱

Nothing

たからばこ＝0個

隠しアイテム

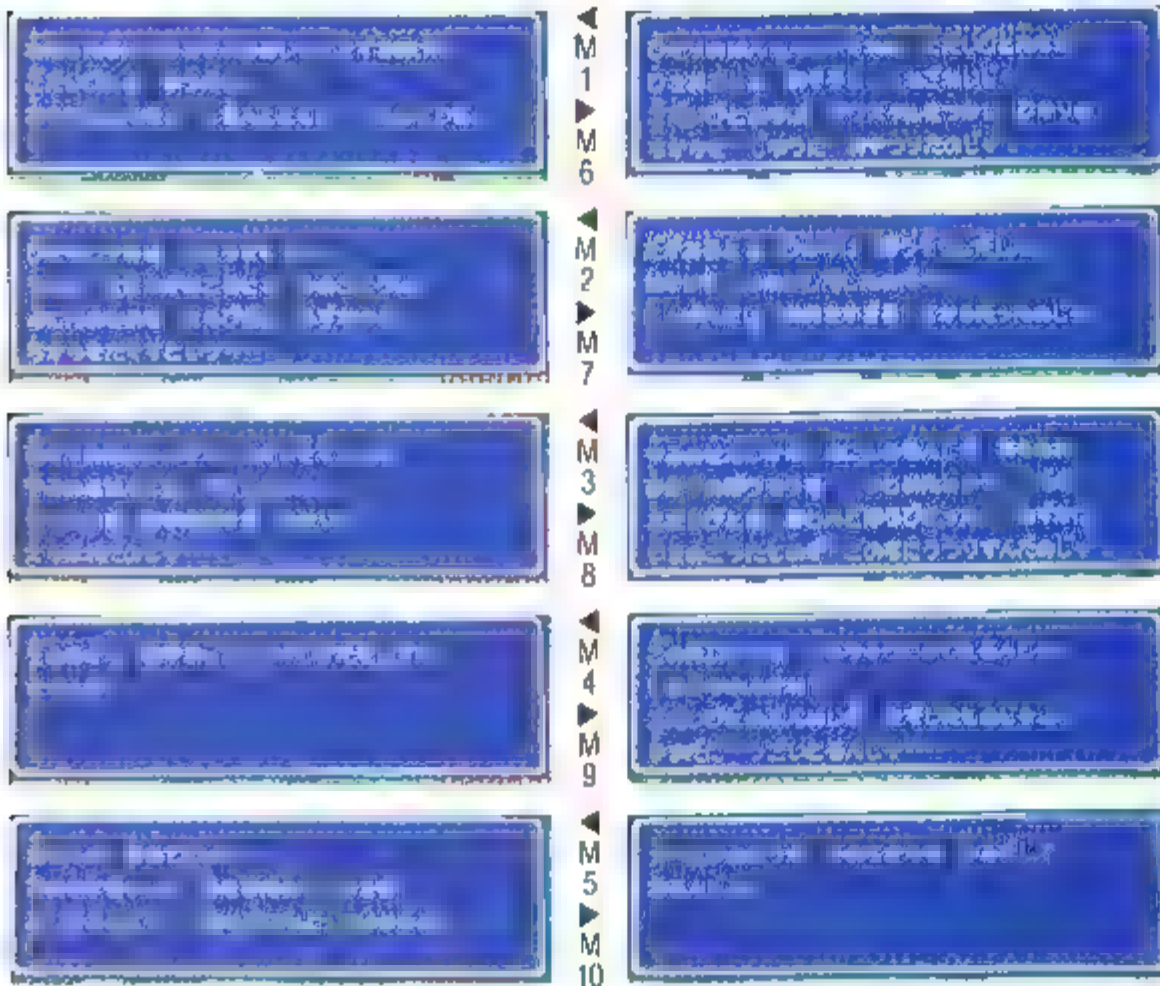
サーペントソード×1
こびとのパン（大陸を1周すればいくらでも）

クリア・アイテム

Nothing

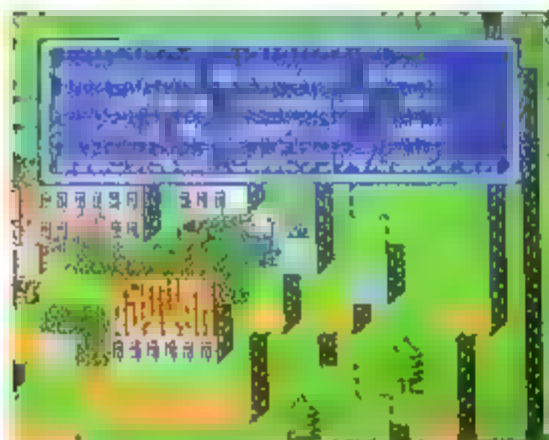
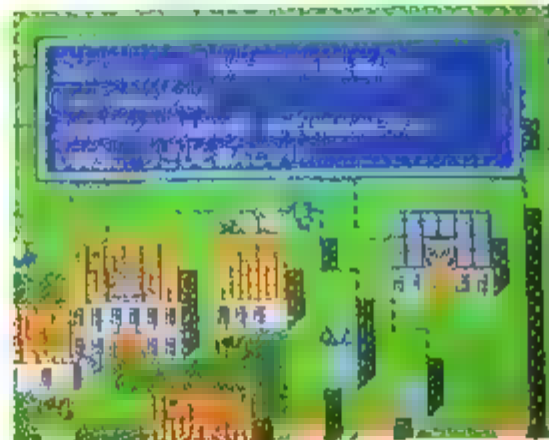
売り物リスト

魔法屋	サイトロ	ファイァ	ブリザァ	サンダラ	ケアルラ	テレポ	ブライナ	
	100	1500	1500	1500	1500	1500	1500	
武器屋	サーペントソード	ワイトスレイヤー	もえるつえ	こおるつえ	キラーボウ	いかづちの矢	ほのおの矢	こおりの矢
	1500	1000	3500	3500	2000	30	30	30
防具屋	ツノガイのよろい	フレイムメイル	はちまき	けんぽうぎ	まどうしのふく			
	1250	2400	1200	2000	2000			
道具屋	ポーション	ハイポーション	金のはり	おとめのキッス	やまびこそう	うちでのこづち	めぐすり	どくけし
	150	1200	300	100	100	100	40	80

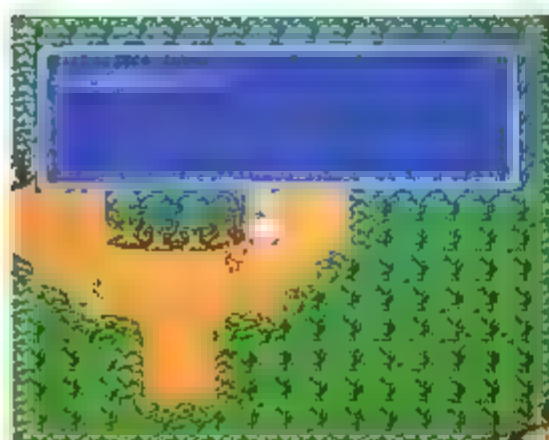
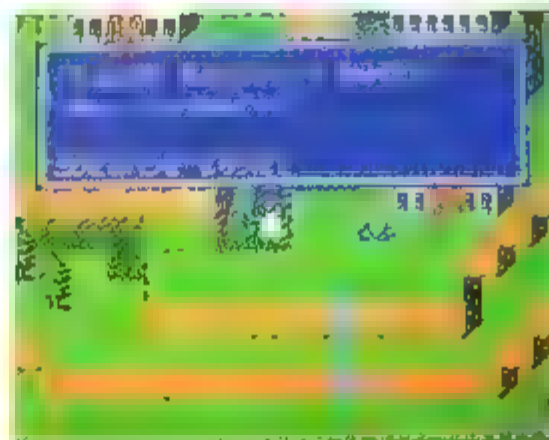
◆情報スクランブル〔歴史の生証人から話を聞く〕

◀M1 ▶M6
◀M2 ▶M7
◀M3 ▶M8
◀M4 ▶M9
◀M5 ▶M10
〔メッセージ解析〕

4人の光の戦士たちはクリスタルから偉大なる力を授かった。ということは、ここでいう光(M2・M3)とはクリスタルのことだ それなら、どこかの闇にクリスタルもあるのかもしれない。そして闇の戦士も……(M3・M8)。

そして驚きの情報。この大陸は宙に浮いてるんだって(M9・M10)!!

キーポイントメッセージ ▶M6～M8・M9～M10

闇の世界ってどこにあるんだろう

この大陸が宙に浮いてたなんて!

どうやらどこかに闇の世界があるらしい そこにいる闇の4戦士っていうのも相当強そうだ。敵か味方か…また、オーエンの塔にも秘密がありそう

◆チョコボで大陸を1周すると賞品が……

古代人の村の東にはチョコボの森

大陸を1周すれば何度でも賞品

古代人の村から東へ行くとチョコボの森がある。このチョコボに乗って大陸を1周すると、村人の1人から賞品として小人のパンをもらえる。ラッキー!

予言者の住む
グルガン族の谷

4人は再び船に乗り込み、北へ向かう。そしてみつけたのがここ、予言者が住んでいるというグルガン族の谷だ。この谷では、デッシュの未来を何人かが予言する。果たしてデッシュを待ち受ける運命とは……!?

ハ\ |=0軒　0G

宝　箱
まどうしのふく×1
こおりのぼう×1
ほのおのぼう×1

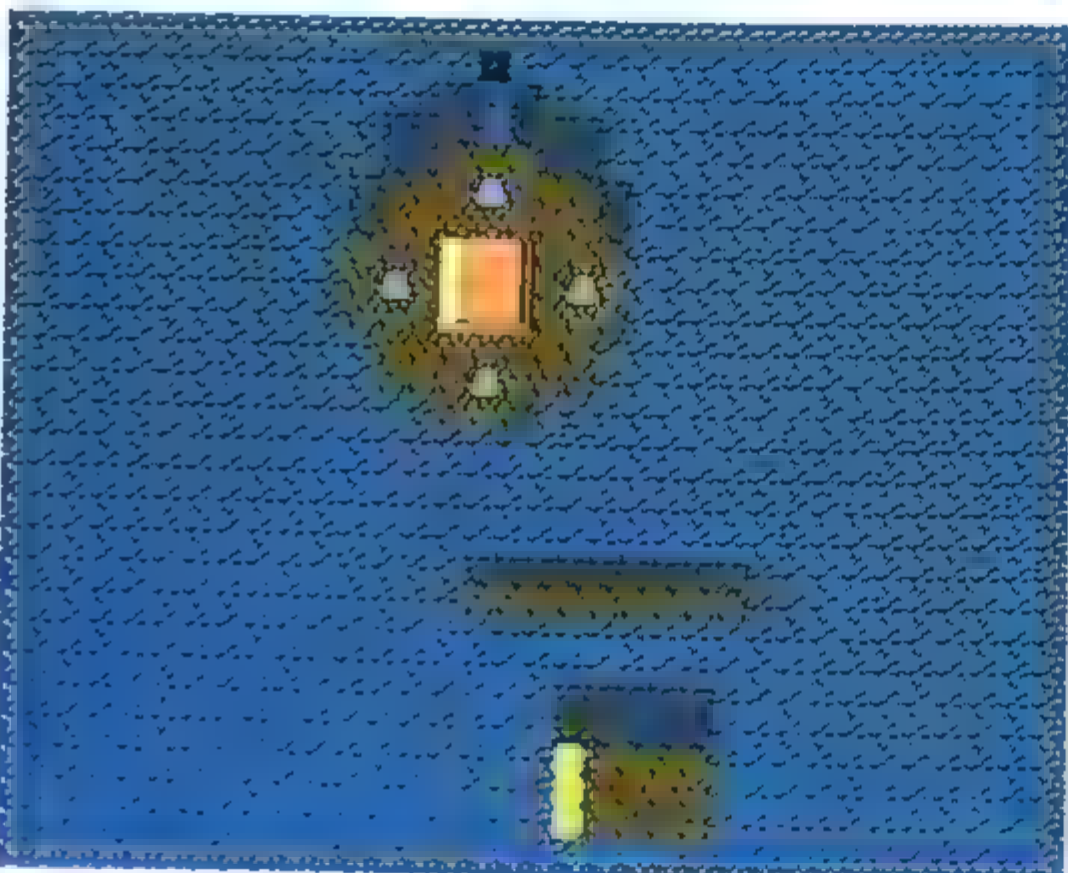
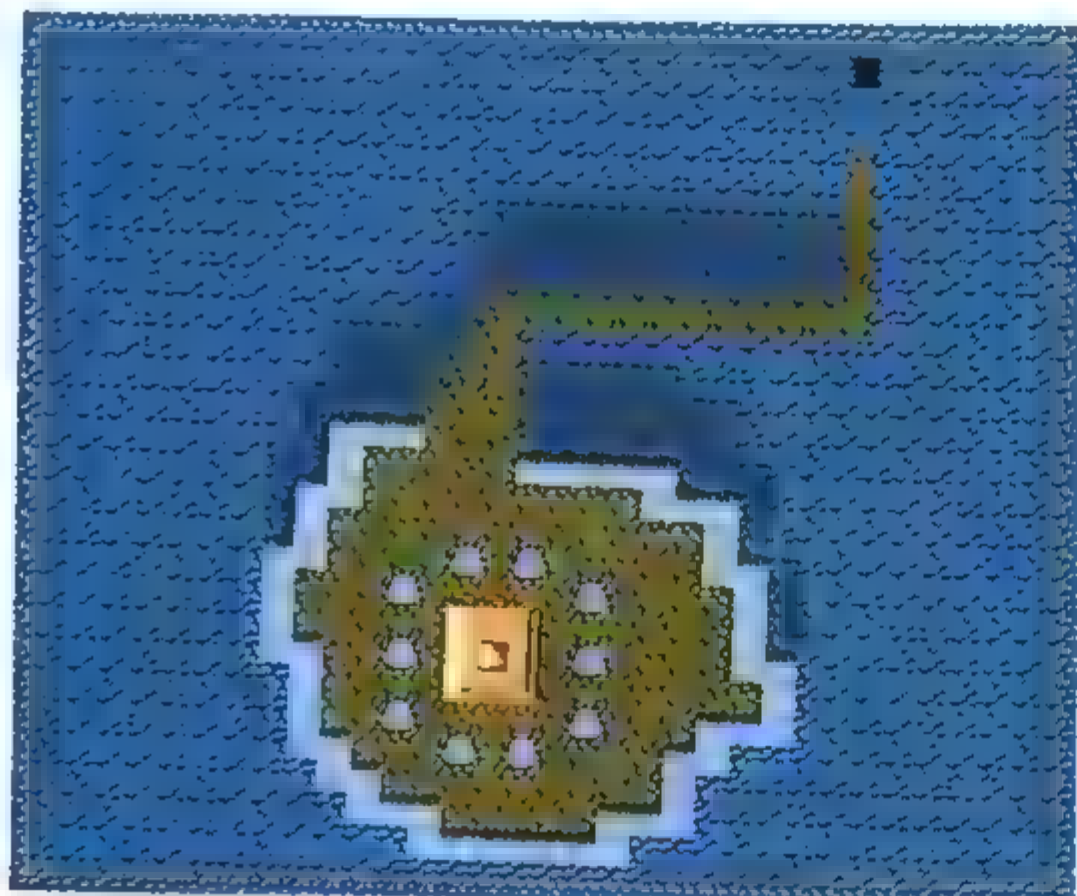
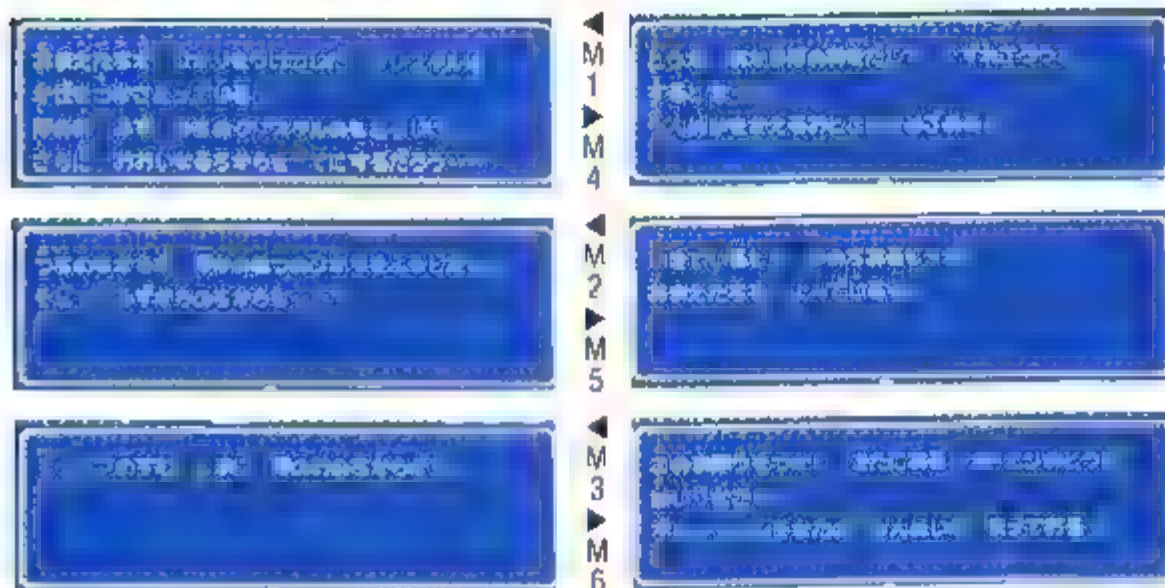
たからばこ＝3個

隠しアイテム
Nothing

クリア・アイテム
トードの魔法

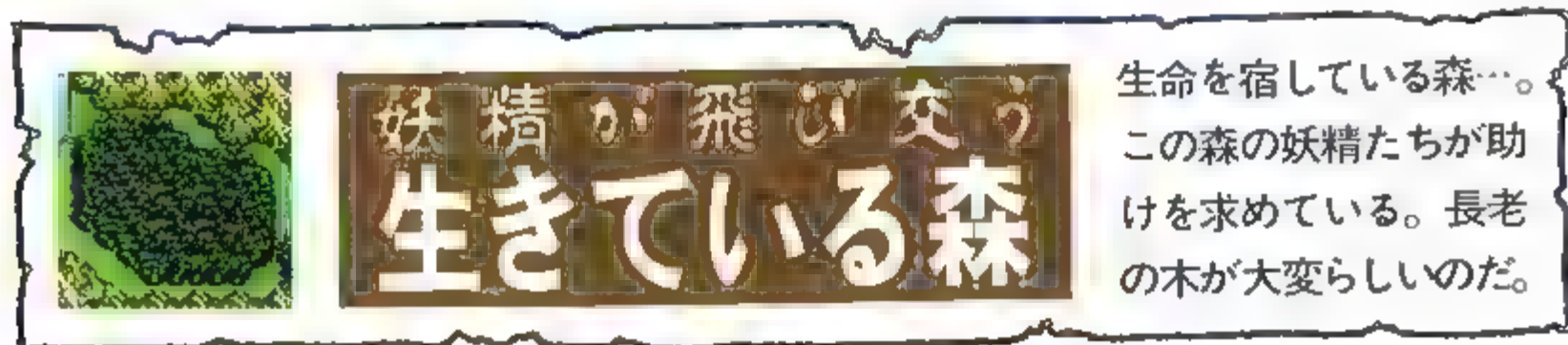
◆トードの魔法をうけとる……

グルガン族のひとりが北にあるオーエンの塔へ行けといってトードの魔法をくれる。デッシュの記憶も少しずつよみ返ってきてるみたいだ。

トードはカエルになる魔法

情報スクランブル〔グルガン族の予言を聞く〕

◀M1▶M4
◀M2▶M5
◀M3▶M6
〔メッセージ解析〕

クリスタルはどうやらほかにも3つあるらしい(M1)。さらには炎のクリスタルがドワーフの住む島に…(M3)。

また、デッシュの運命はオーエンの塔に深く結びついている(M4・M6)。でもその前に生きている森へ行こう(M5)。

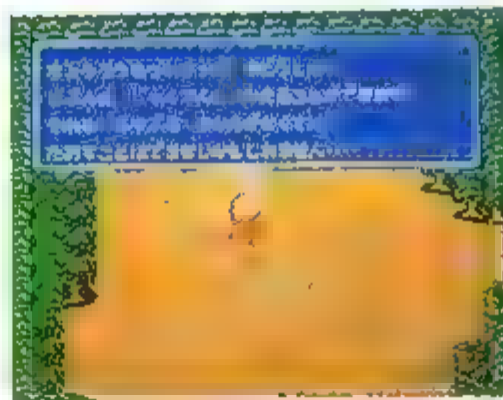
妖精が飛び交う 生きている森

生命を宿している森…。この森の妖精たちが助けを求めている。長老の木が大変らしいのだ。

情報スクランブル〔生きている妖精たち〕

◀M1▶M4
◀M2▶M5
◀M3▶M6
〔メッセージ解析〕

トックルの西の砂漠を浮遊していたあの謎の物体は、なんとハインの城だった(M1・M4・M5)! ということはトックルを襲ったのもハインの仕業なのかもともかく、そのハインを倒すには、弱点を見破らねば…(M3・M6)。

キーポイントメッセージ ▶M4・M6

砂漠を漂うあの不思議な物体がハインの城なのだ

ハインと戦う場合は学者の能力を生かしたいね

砂漠を漂う長老の木を、自分の城としているハイン。奴と戦う時は、相手の弱点を見破る学者の力が欲しい。

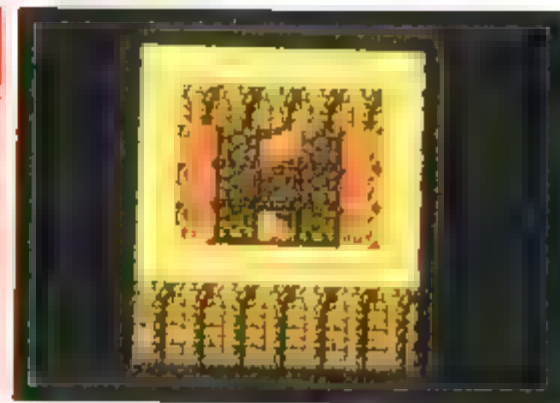
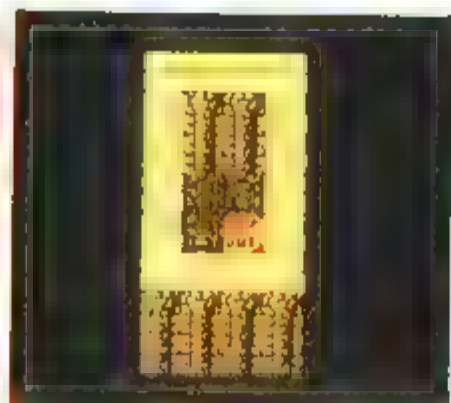
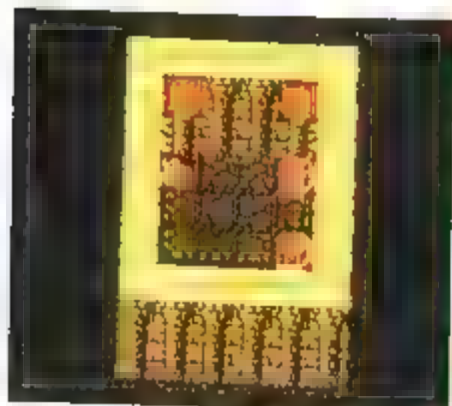
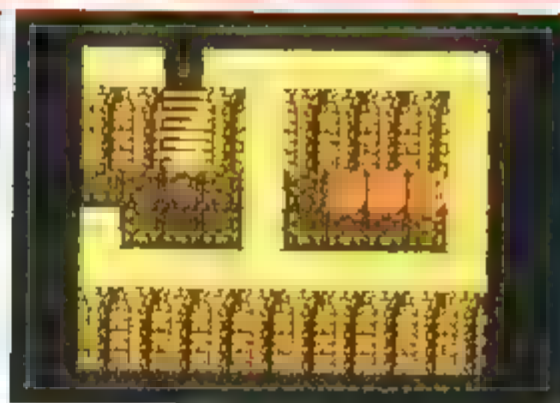
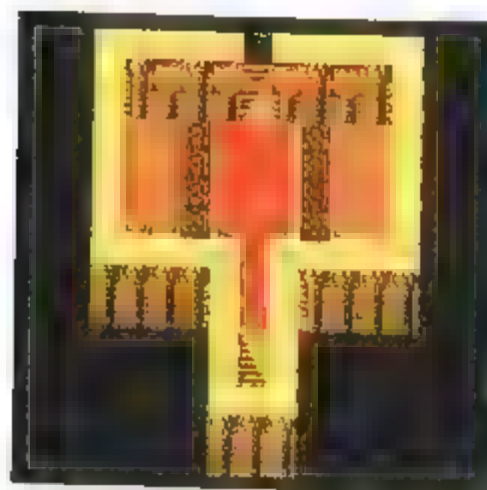
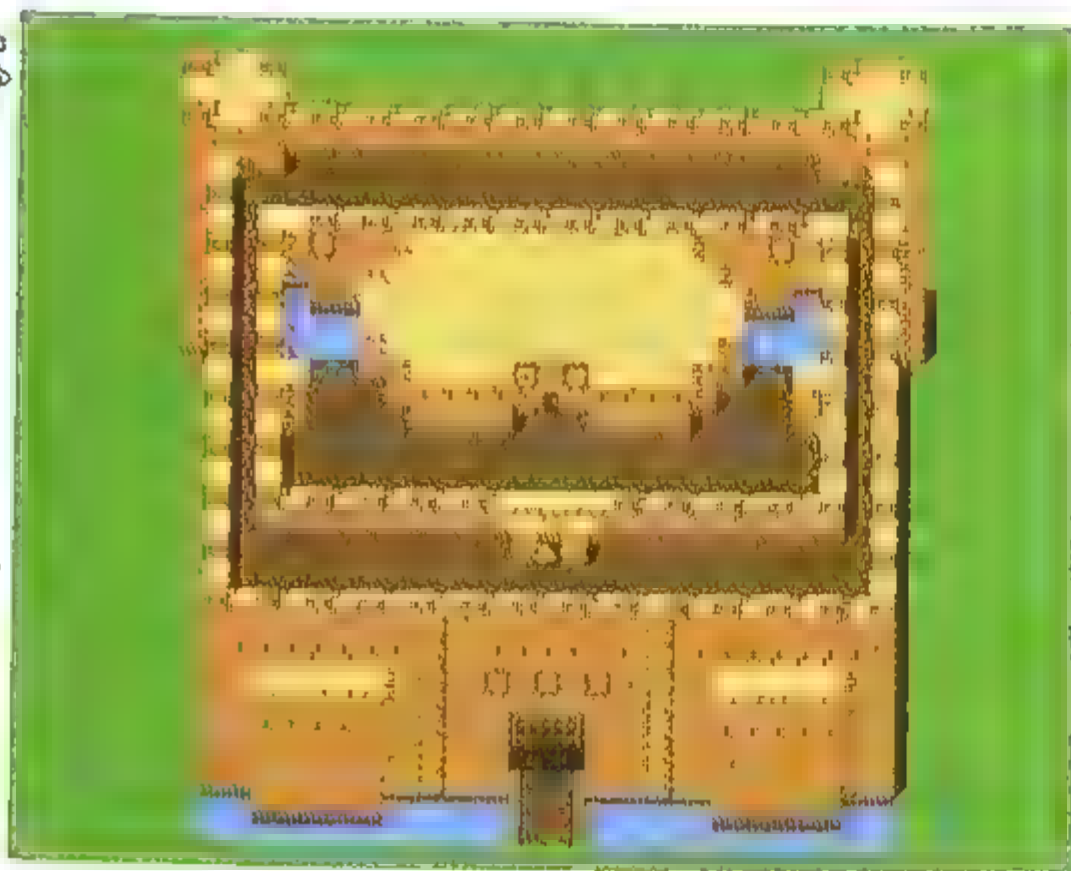
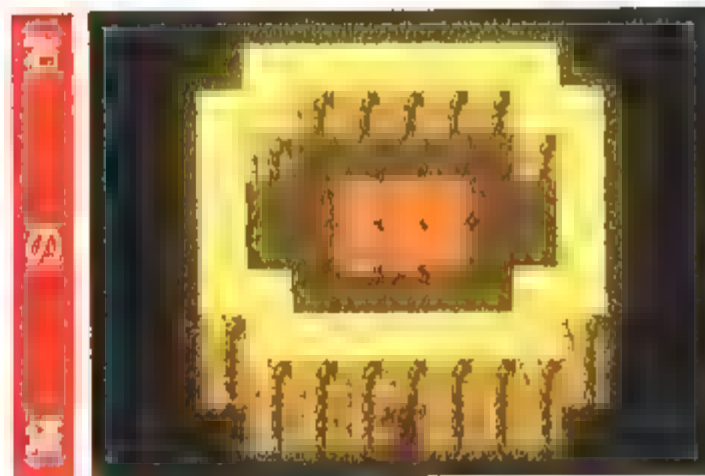
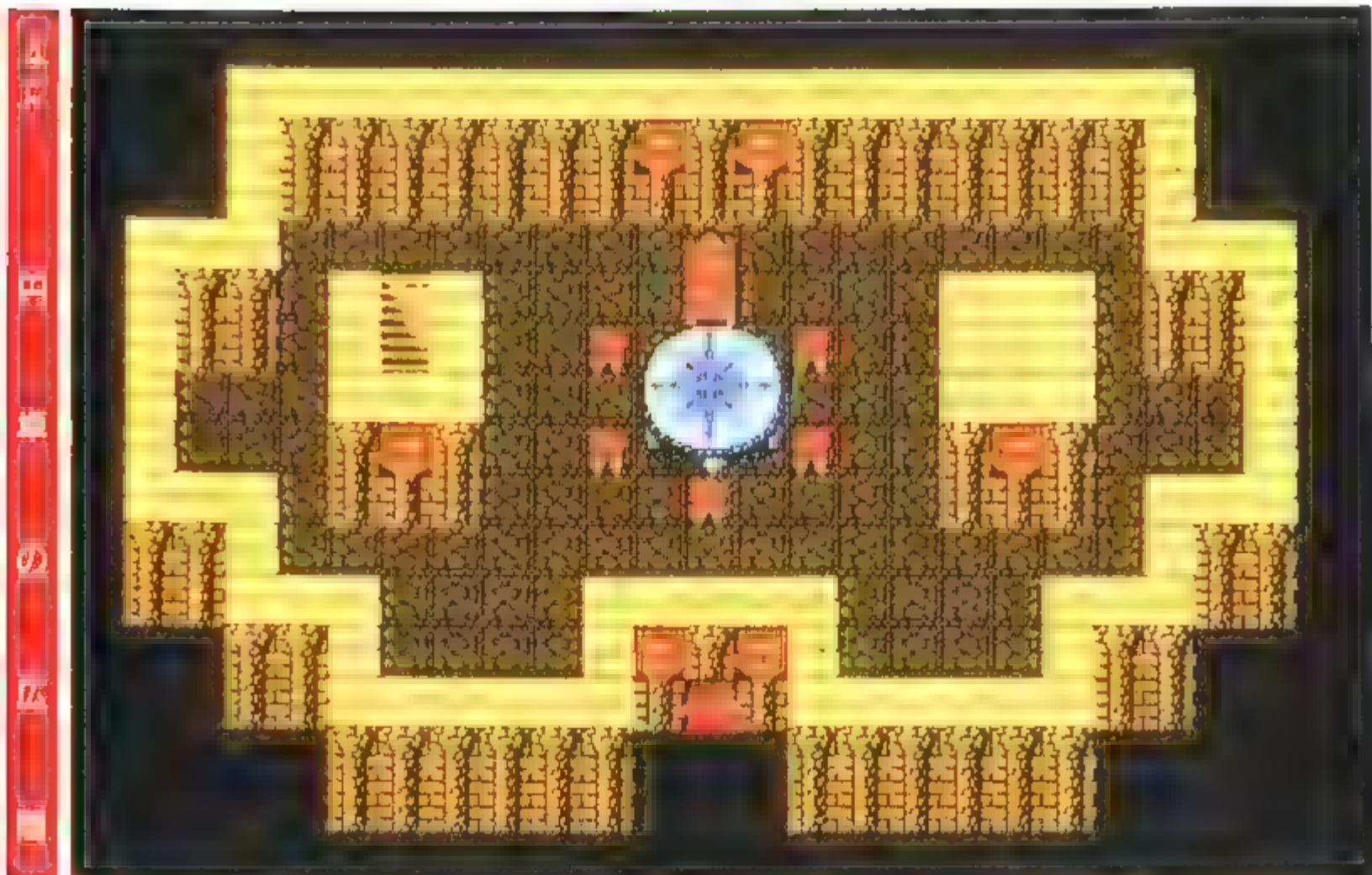
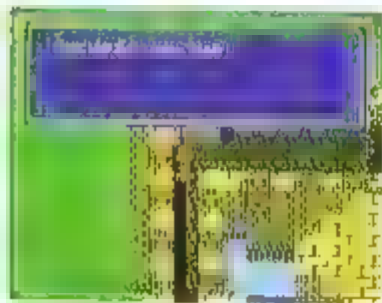
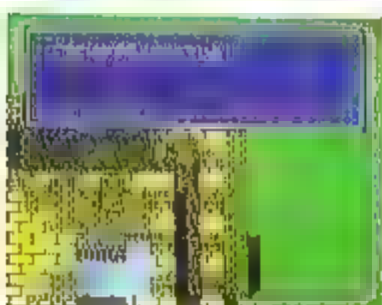
由緒ある史上最古の城
アーガス城

回復源＝神秘の泉×2

宝箱
1000G×3
3000G×3
500G×1
100G×2
ボムのかけら×1
なんきょくのかぜ×1
ますいばり×1
▲ひかりのほん×1
▲ほのおのほん×1
▲こおりのほん×1
▲いかづちのや×1
▲ほのおのや×1
▲こおりのや×1
▲メデューサのや×1
▲キラーボウ×1
▲かくしゃのふく×1
たからばこ＝21個

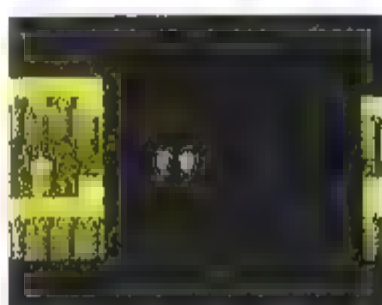
隠しアイテム
▲エリクサー×2

クリア・アイテム
時の歯車

史上最古ともいわれるアーガス城に入った4人組。しかし、そこには人っ子1人見ることはできなかった。いったい城の人々はどこに？　謎は深まるばかりだ。

あかずの間

左の塔には鍵が

右にも鍵がかかってる

城の中を探索しているうちに、鍵のかかった部屋にたどりついた。この部屋の中には何があるのだろうか。どのアイテムを使用しても開けることができないので、とりあえずその場を去ることにした

隠し部屋

このフロアに隠し扉が

この通路を歩いてくと

宝箱があったぞ！

アーガス城３階で隠し扉を発見。壁のスイッチを押して通路を進んでいくと、そこには宝箱が！

浮遊大陸の原動力
オーエンの塔

BOSS＝メデューサ

宝箱
おとめのキッス×2
アイルヴィング×1
やまびこそう×2
ボムのかけら×1
サラマンドソード×1
フレイムメイル×1
ゼウスのいかり×1

パーティー編成

戦士・モンク・黒魔道師・白魔道師	バランス型
黒魔道師・黒魔道師・黒魔道師・白魔道師	魔法攻撃型
戦士・戦士・モンク・白魔道師	攻撃型

トードを使って塔の中に入るわけだから白魔道師は外せない。あとはバランスか魔法か肉弾戦かで選べばいいだろう

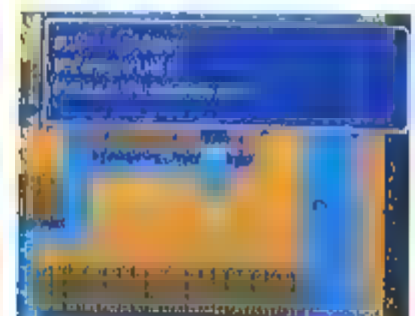
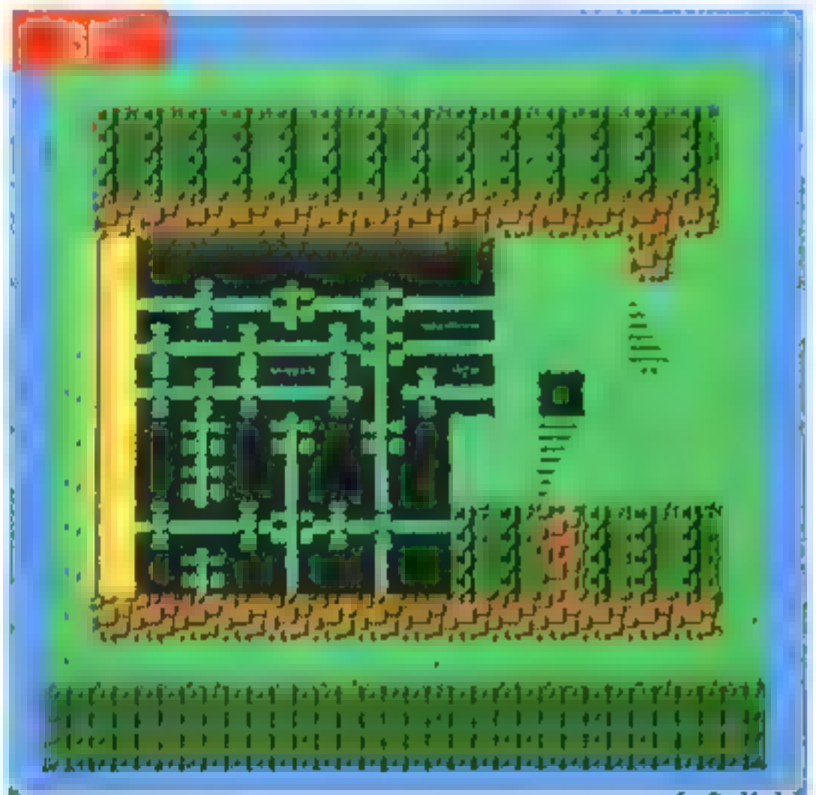
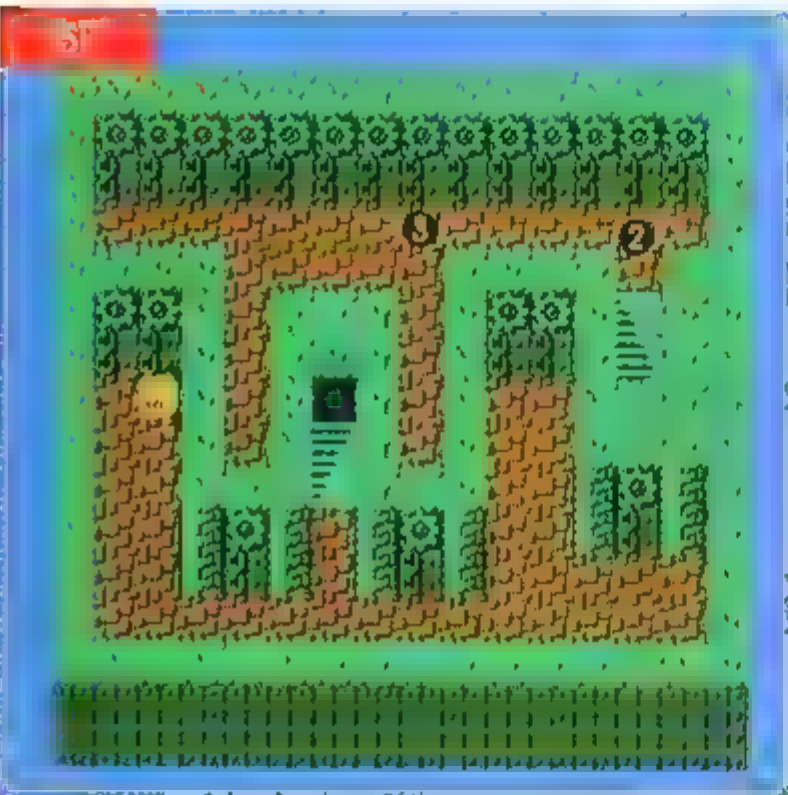
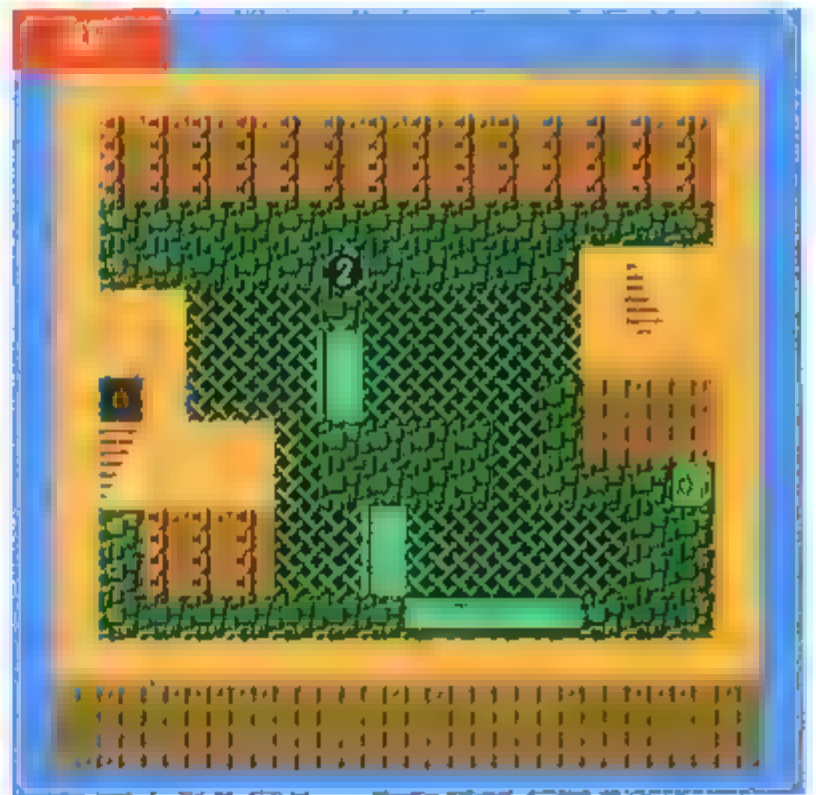
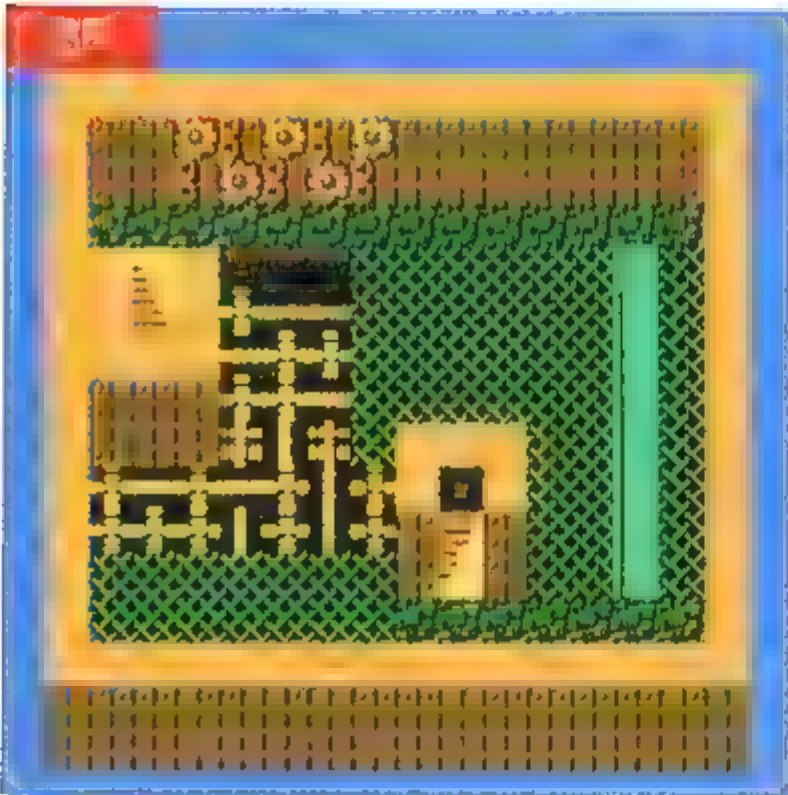
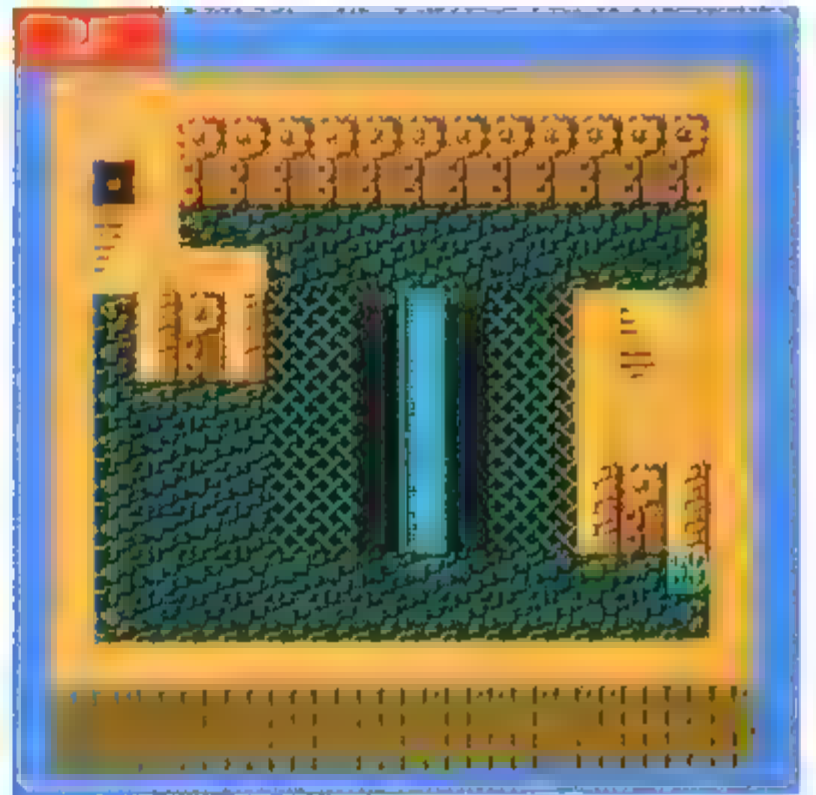
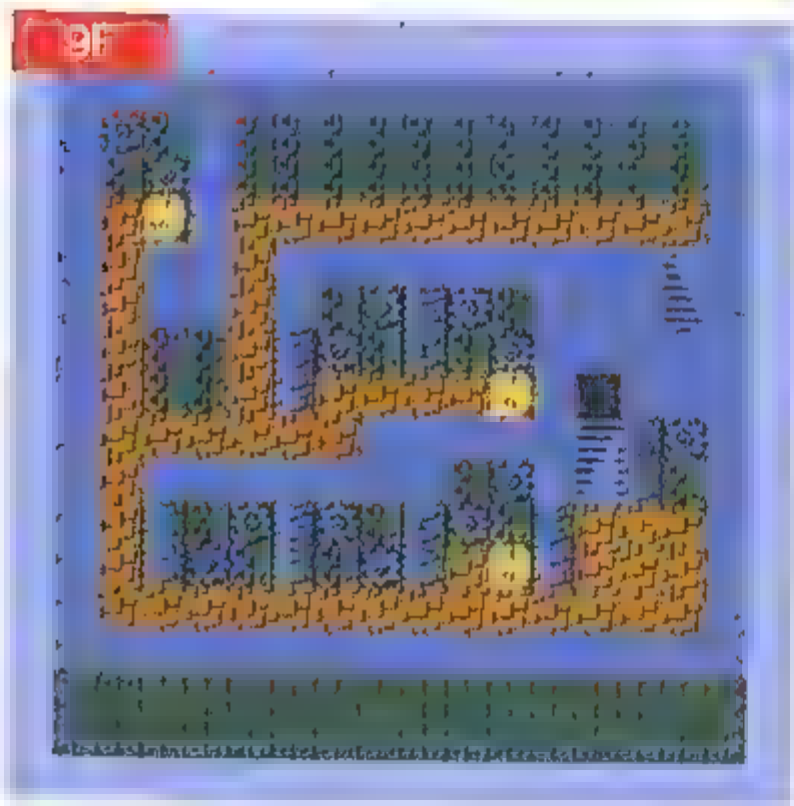
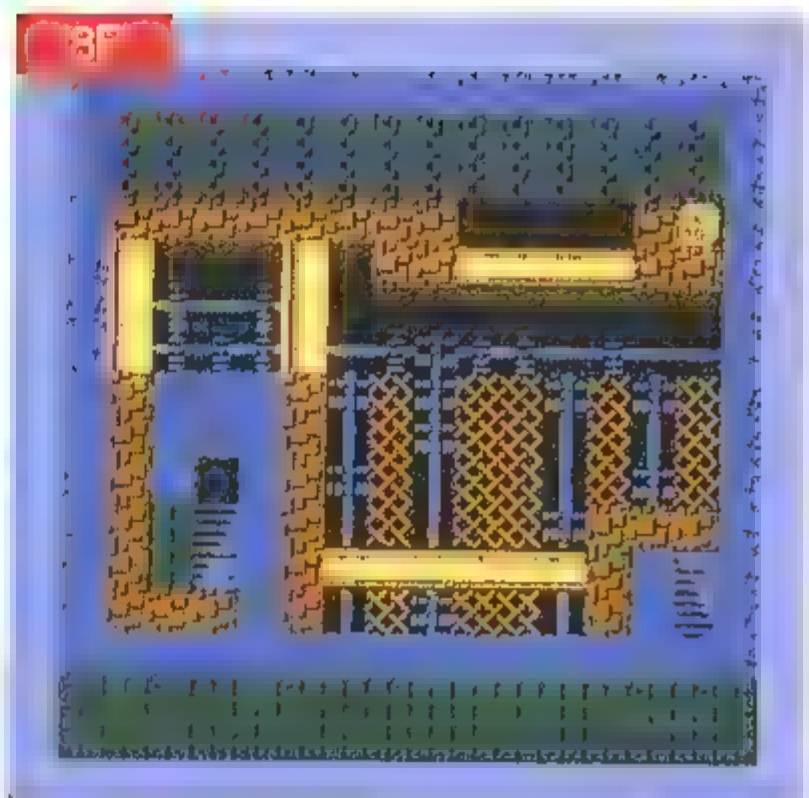
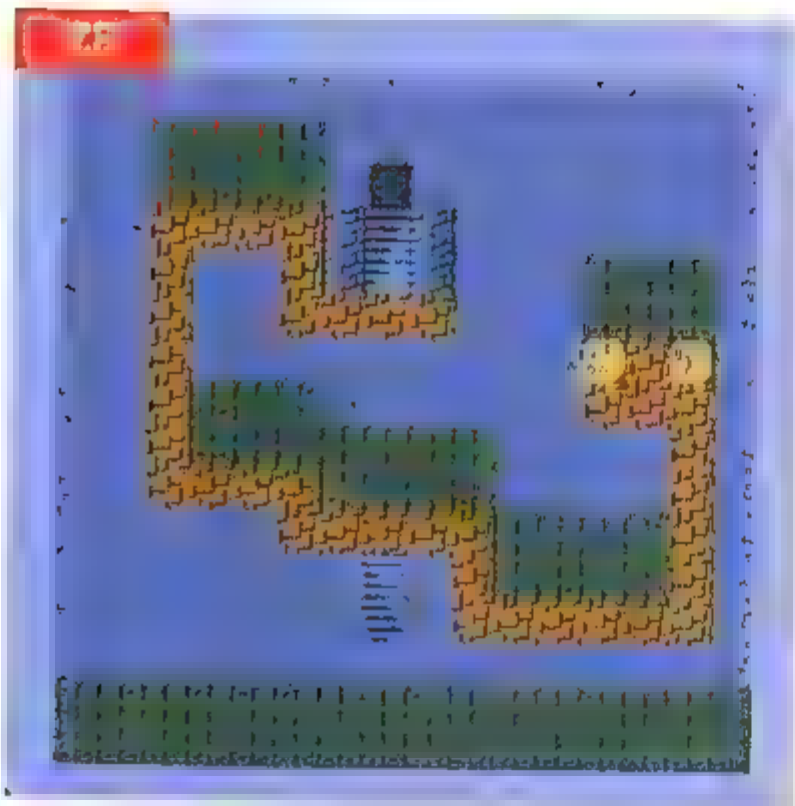
出現モンスター		
ピュグマン	ファージャルグ	ブラッドバット
プティメイジ	ノリアイ	オヒシュキ

クリア・アイテム
Nothing

不気味な声が塔内に漂う

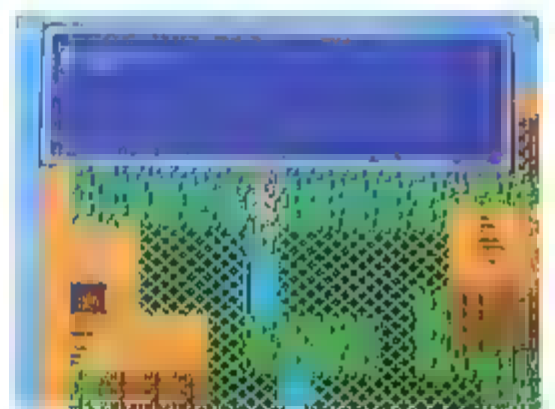
結局、アーガス城ではたいした収獲はなく、一行はいよいよデッシュの運命のカギを握るオーエンの塔へと向かった。カエルになって塔内へ入り、不気味な声が漂うなか、上へ上へと向かう。果たして光の戦士を待ち受ける者は!?

探索❶
トードを使って潜入する

オーエンの塔は中央部で行き止まりになってる。ここからトードを使って中へと潜入するわけ。ただ、中へ入ったらすぐに元の姿にもどろう。カエルのままじゃ戦えないからだ。

カエルになって塔へ潜入

不気味にひびきわたる声

カエルになってオーエンの塔の内部に潜入した5人は、そこに不気味な声を聞く「ようこそオーエンの塔へ。ここが貴様らの墓場となるのだ。」……2階、3階、4階…相変わらず声は続く。だが、デッシュが、少しずつ記憶を取りもどしてきているみたいだぞ！

塔の内部に入ると不気味な声が…

デッシュの記憶がよみ返り始める

4階では何者かの笑い声が響く

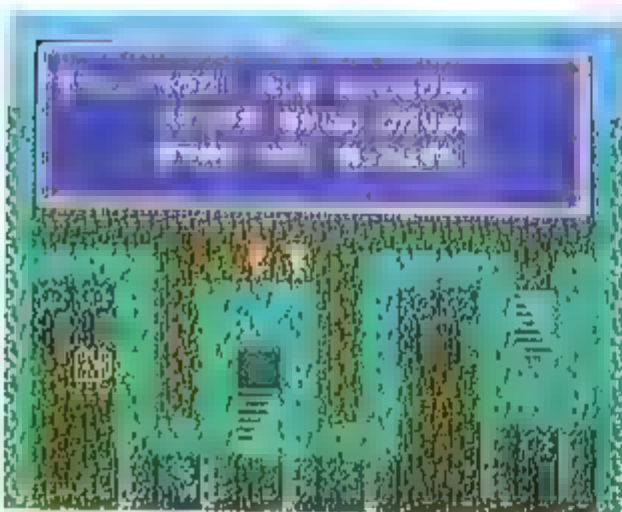
壁に閉されたフロア

「永久にさまよい続けるがいい」。5人が5階までやってきたところで、あの不気味な声がまた聞こえた。永久に!? そう、このフロアはすべてが壁で閉ざされていて、まったく先へ進めなくなっているのだ。確かにこのままではにっちもさっちもいかない。

ただ、思い出してほしい。この塔に入ってからデッシュの記憶がもどりつつあることを。デッシュに聞けば何かわかるかもしれない!

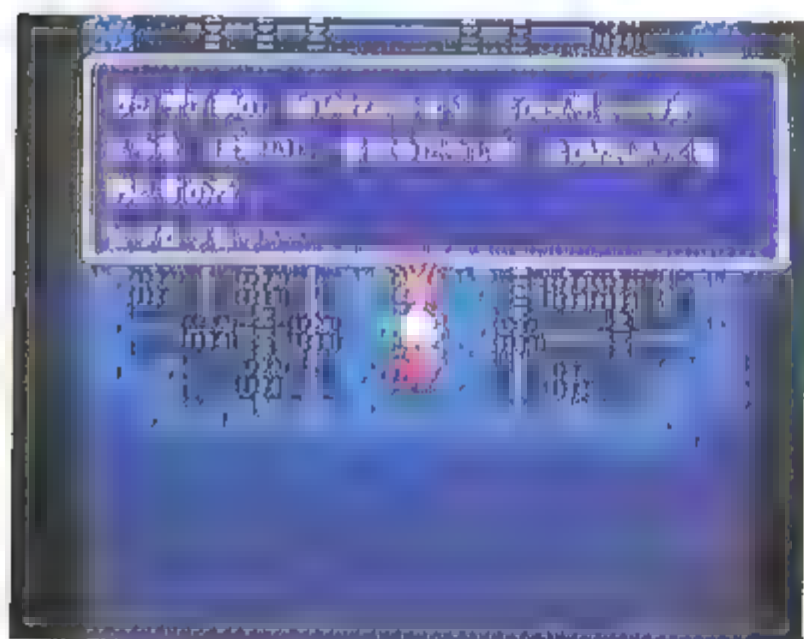
「そうだ! 確か隠し扉のスイッチが…」。奴はまた記憶をひとつ取りもどした。そして見事このワナをクリアしたのだ。

5階まで上ぼると再びあの声が

アレレ、どこにも出口がない!

デッシュに聞くとカラクリのしくみを

いわれたとおりやると壁の一部が開く

メデューサ

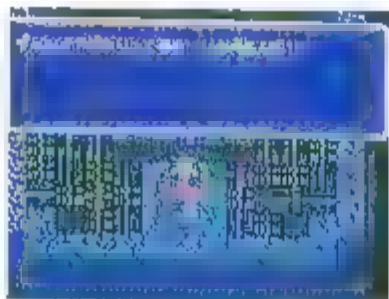
塔の10階。そこにはあの声の主、そして塔を破壊して浮遊大陸をたたき落とそうとしているメデューサと遭遇する。頭髪はことごとく動く蛇、猛獣のように鋭い牙を持ったこの怪物は、そのらんらんと輝く眼光ですべての者を石化するというブレイクの魔法を操つる。金のはりは必携。石化されたらなるべく早く回復。4人の力を集結させればなんとかなる。

"ザンテ様"って何者なんだろう? 悪の根元かな

メデューサの攻撃はブレイク1本やり。恐くない

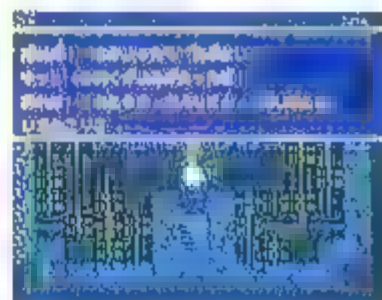
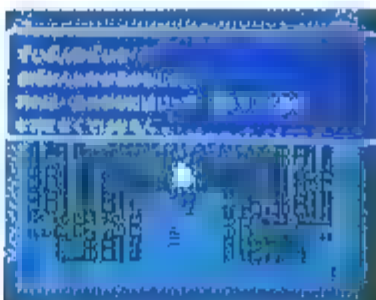
STEP TO THE NEXT WORLD

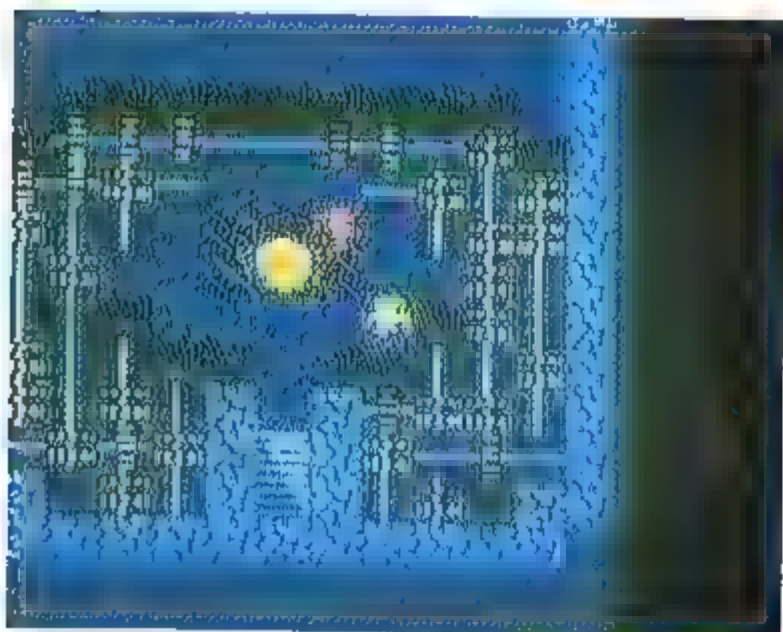
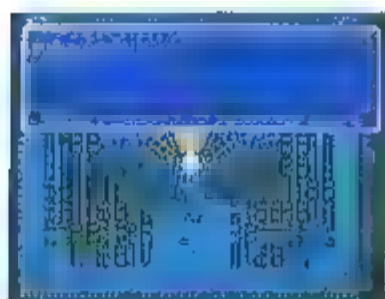
動力炉を調べ、外海との境をなくす

STEP1 オーエンの塔(監視人デッシュと別れる)

メデューサが地に伏したとき、デッシュはそれを待ち受けていたかのように動力炉を調べる。そして、今にも爆発しそうに噴き荒れている炎を見てすべての記憶を取りもどす。デッシュはこの塔の監視人、また古代人の生き残りだったのだ。その監視人の目から見ると動力炉の状態はずいぶんひどいらしく、今すぐ直さなければ、この浮遊大陸が落ちてしまうという。「おれが下の装備でうず巻を消すからお前たちはドワーフの住む島へ行け」。そう言葉を残すと、デッシュは炉の中に消えた…。

動力炉を調べてみると

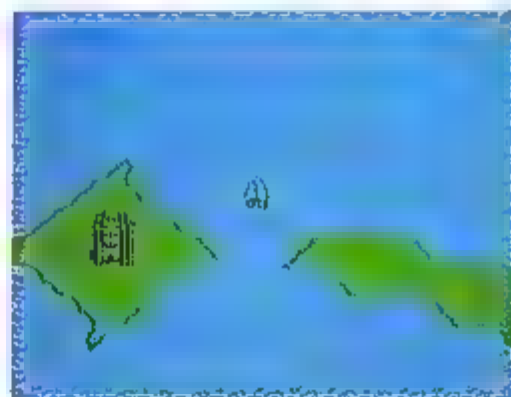
軽そうに見えたけど実は勇気ある男だったんだね

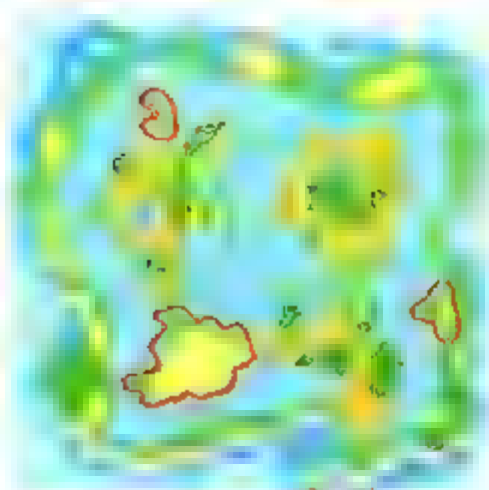
炉は今にも爆発しそうだ

記憶を回復したデッシュ

炉を直さないと大惨事に

ドワーフの住む島に…!?

ヤツの安否が気になるね

気がつくと外へとワープ

STEP2 フィールド(内海から外海へと旅立つ)

あまりのことに呆然としていると、約束どおりデッシュは4人を塔の外へとワープさせてくれる。するとどうだろう。外海への航路をとざしていたあのうず巻が消えているじゃないか! それならこちらもデッシュとの約束を守らなければいけない。そう、ドワーフの住む島へ行くのだ。炎の力を得るために。

うず巻が消えた。これで外海へと船出できるわけ

第4章
砂漠の浮遊物体

QUEST AREA
拡大MAP④

ギサール▶ドワーフの洞窟▶地底湖▶炎の洞窟▶ハインの城

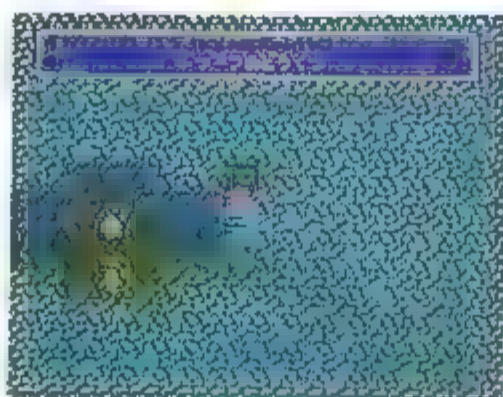
STORY

浮遊大陸脱出〃

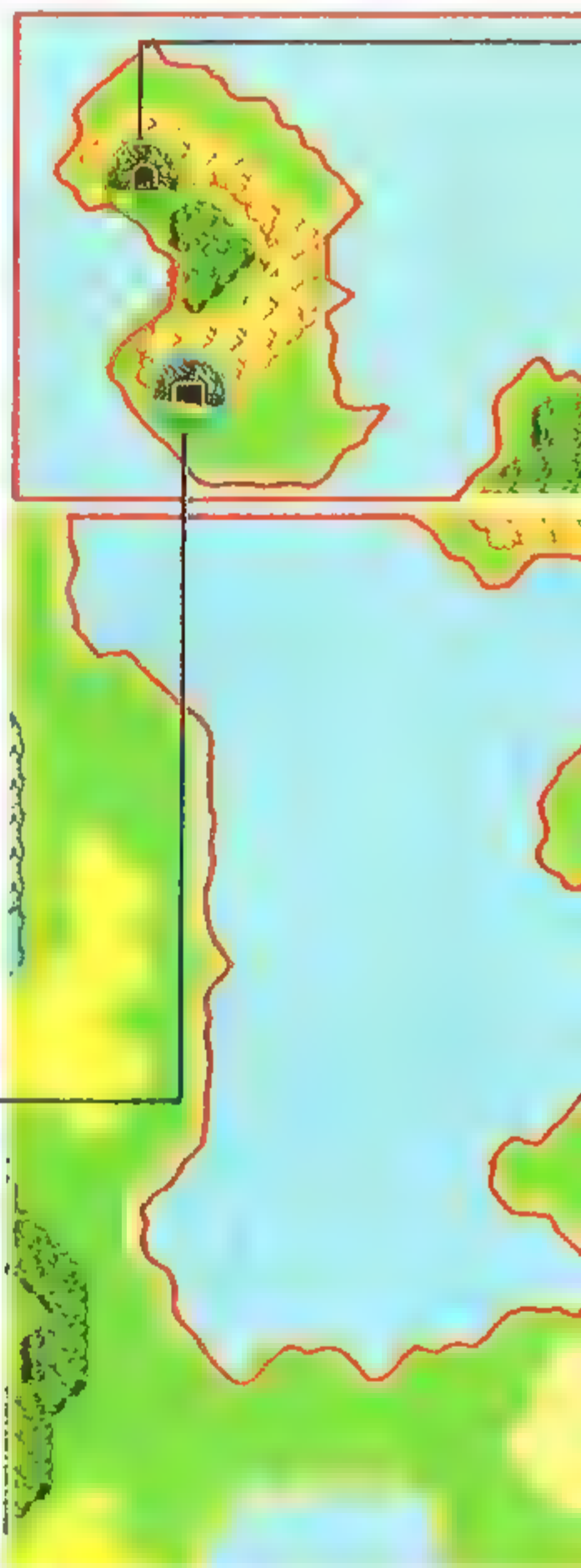
デッシュの活躍により渦は消え、4人は外海へと乗り出す。そこで見たものはドワーフの宝を奪い取り、火のクリスタルの力を手に入れようとする盗賊グツコーの姿だった。4人はクリスタルの力を取り戻すべくグツコーに戦いを挑む。そして火のクリスタルから称号を得た4人の前に、今度はアーガスの神官ハインが立ちふさがった…。今、プロローグは終わる。光の戦士の目前にまだ見ぬ広大な世界が拡がりつつあるのだ。本当の光と闇の伝説が今始まった。

●=エリアⒶ
●=エリアⒷ
●=エリアⒸ
●=エリアⒹ
●=エリアⒺ

エリアⒹ、Ⓔはダンジョン。出現するモンスターも強力だ

ドワーフの洞窟▶P54~P55

氷でできたドワーフの角を祭っているドワーフの洞窟

地底湖▶P56~P57

ドワーフの洞窟の地下にある湖。カエルにならないと入れない

出現モンスター一覧

パラライマ▶P83	キラーフィッシュ▶P82	ボム▶P88	バルーン▶P90	ファラオ▶P91
グリフォン▶P84	ハーミット▶P82	マンティコラ▶P88	ミルメコレオ▶P90	レムレース▶P91
リンクス▶P84	シーエレメンタル▶P83	しゅうにゅうせき▶P89	クロコッタ▶P90	ラミア▶P91
ホーネット▶P84	タンギー▶P83	シーデビル▶P89	アダマンタイタイ▶P90	デーモン▶P92
ノッカー▶P84	サハギン▶P83	マーマン▶P89	レッドマシュマロ▶P91	デュラハン▶P92
フライヤー▶P85		ルイナスウェーブ▶P89		
リザードマン▶P85				
ゴルゴーン▶P85				

炎の洞窟▶P58〜P59

火のクリスタルを祭る洞窟。中には炎の川が流れている

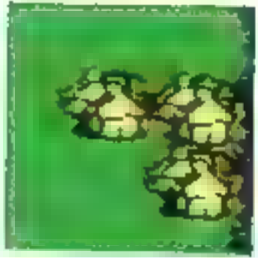
ギサールの村▶P52〜P53

牧畜と農業をいとなむ、ひっそりとした辺境の村ギサール

ハインの城▶P62〜P63

魔道師ハインのあやつる城。ここに捕えられている人は多い

INN＝1軒／120G

宝箱
しゅりけん×1
たからばこ＝1個

うず巻も消え、外海へと旅立つ4人組。一行はエンタープライズ号に乗り込み、海ぞいを東へと向かった。浮遊大陸の東、そこには辺境の村ギサールがあるのだ。ここではチョコボの大好きな野菜を作っているらしい。

隠しアイテム
まほうのかぎ×2 ギサールのやさい×3

クリア・アイテム
Nothing

売り物リスト

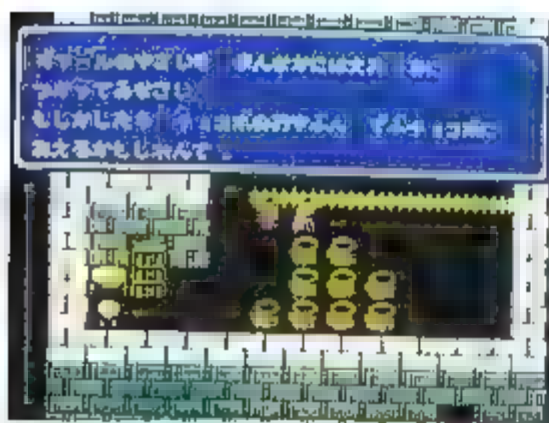
魔法屋	トード	ミニマム	ブレイク	ブリザガ	シェイド	ライブラ	コンフュ	サイレス
	700	700	3000	3000	3000	3000	3000	3000
武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing							
道具屋	ギサールのやさい	まほうのかぎ						
	150	100						

情報スクランブル〔辺境の村にあるもの〕

◀M1▶M3 ◀M2▶M4

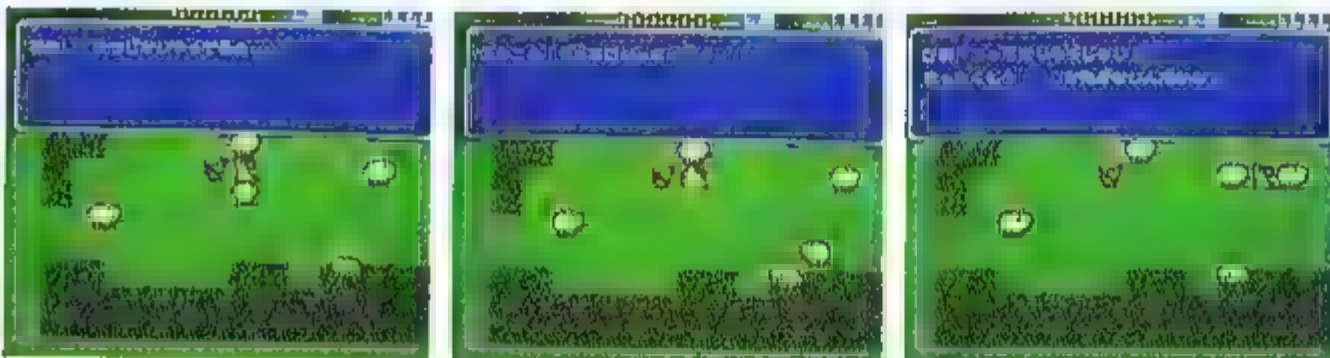
〔メッセージ解析〕

どうやらギサールの野菜はでぶチョコボを呼び出すことができるらしい(M1・M2)。

キーポイントメッセージ ▶M1～M2・M4

ギサールの野菜はチョコボの好物

でぶチョコボに会える!?

ここでは、でぶチョコボの呼び出し方や役割を教えてくれる。でぶチョコボを呼び出すカギはギサールの野菜これをチョコボの森の木に使えばOKなのだ

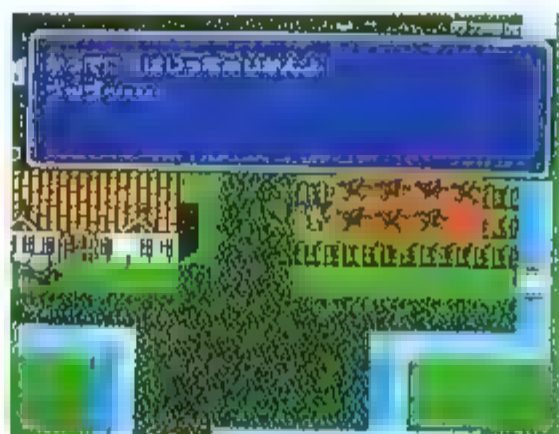
ギサールの村にはひつじがいっぱい

この女の子は羊飼い

あっ、羊が逃げてしまった

羊飼いもたいへんなのだ

ギサールの村に入ってまず目につくのが羊。羊飼いの女の子は大忙しなのだ

畑にはこわいおじさんも……

畑の入口に立つといきなり声が!

おじさんにおこられてしまった

ギサールの村にある畑で作っているものはもちろんギサールの野菜。ふと、その畑に足をふみ入れてしまった4人は、おじさんからおこられちまった!

氷のつのを祭る ドワーフの洞窟

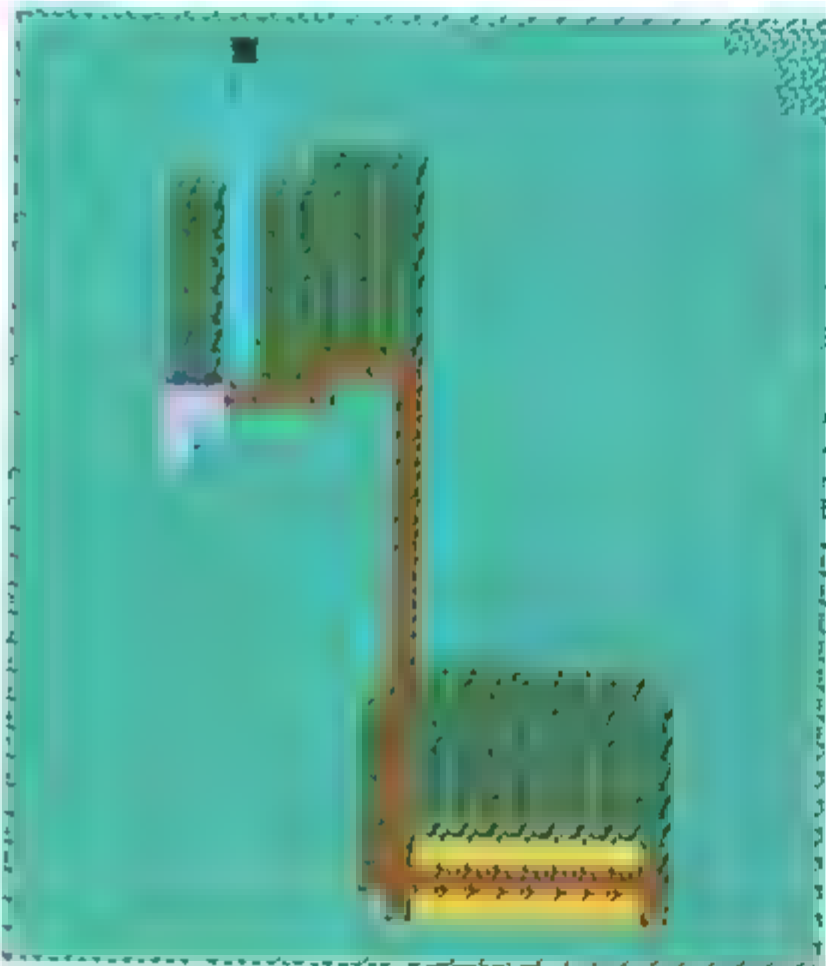
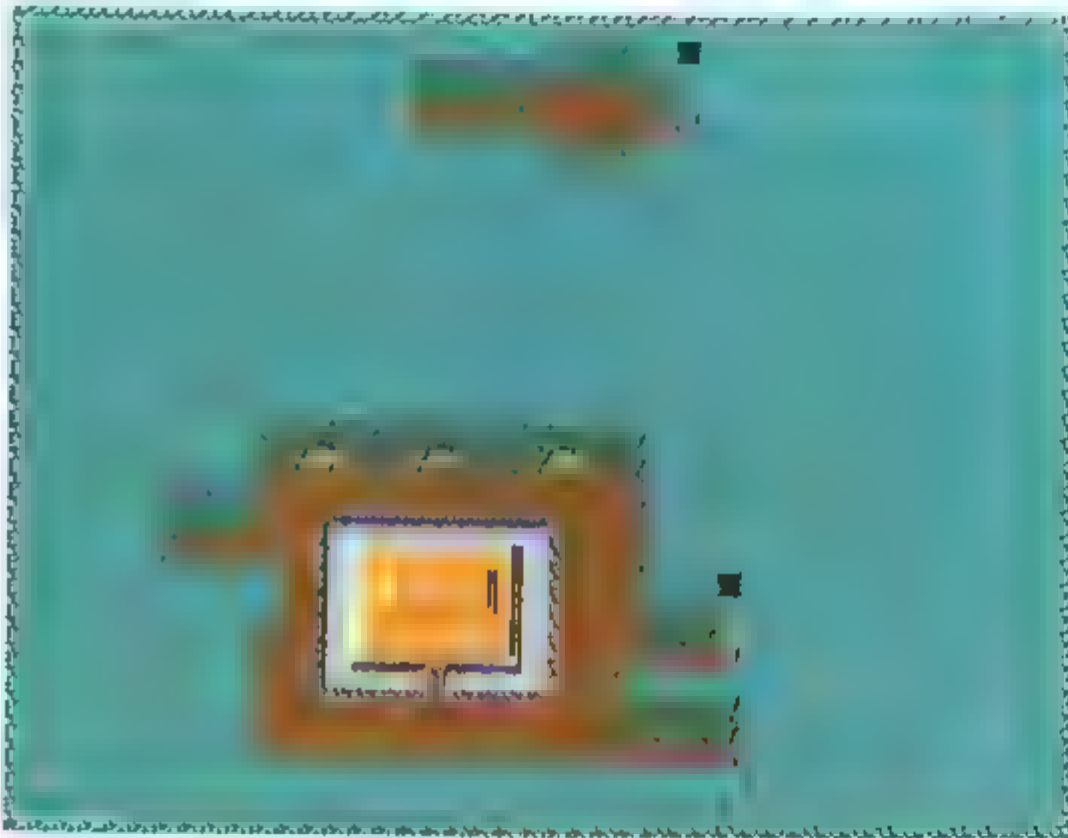
INN ＝1軒　0G

宝　箱
▲エリクサー×1
▲ラッコのあたま×1
▲キ[illegible]オウ×1
▲ガントレット×1
▲やまびこそう×1
▲きんのはり×1
▲ほのおのほん×1
▲こおりのほん×1
▲ひかりのほん×1
▲がくしゃのふく×1
▲がくしゃのぼうし×1
▲ナイトのよろい×1
▲フェニックスのお×2
▲ギサールのやさい×1
▲ゆうしゃのたて×1

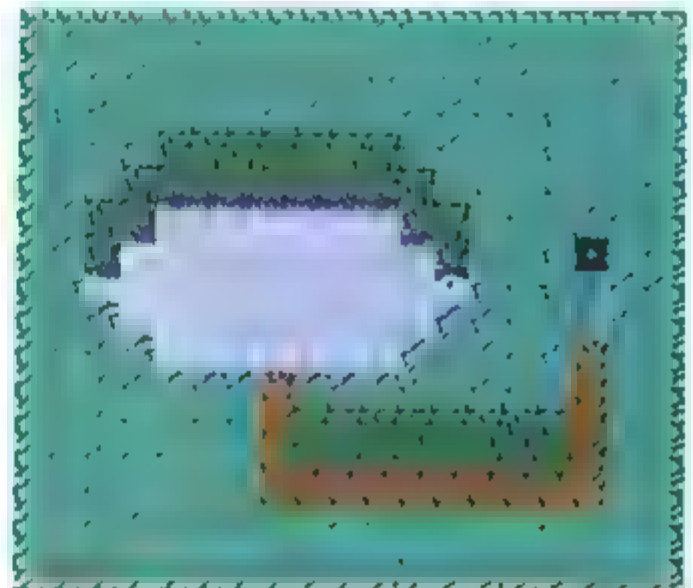
たからばこ＝16個

隠しアイテム
▲まほうのカギ×1

クリア・アイテム
Nothing

島の洞窟にはドワーフの一族が住んでいる。中に入ってみると、何やら騒々しい。どうやらドワーフの宝の角が盗まれたらしい。盗んだ奴は地底湖に逃げたが・・？

▲ドワーフのつのを祭る祭壇のあるフロア。店などもある。

◀ドワーフの宝が眠るフロア。クリアするともらえるのだ

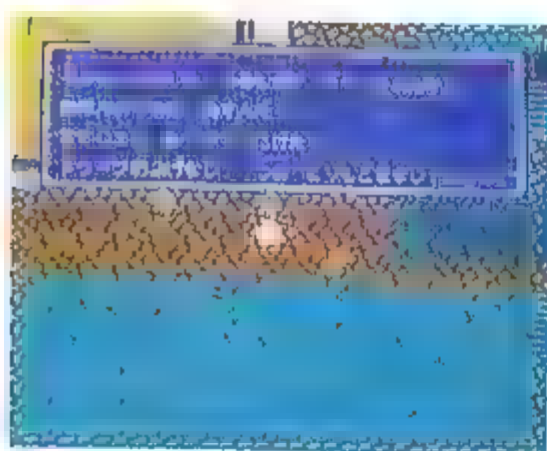
▼グツコーが逃げ込んだという地底湖への入り口がある

◆情報スクランブル〔つのを盗んだグツコーの行方〕

◀M1 ▶M3

◀M2 ▶M4

〔メッセージ解析〕

ドワーフの角を盗んで逃げていったのは、どうやらグツコーって奴らしいね(M1・2)。

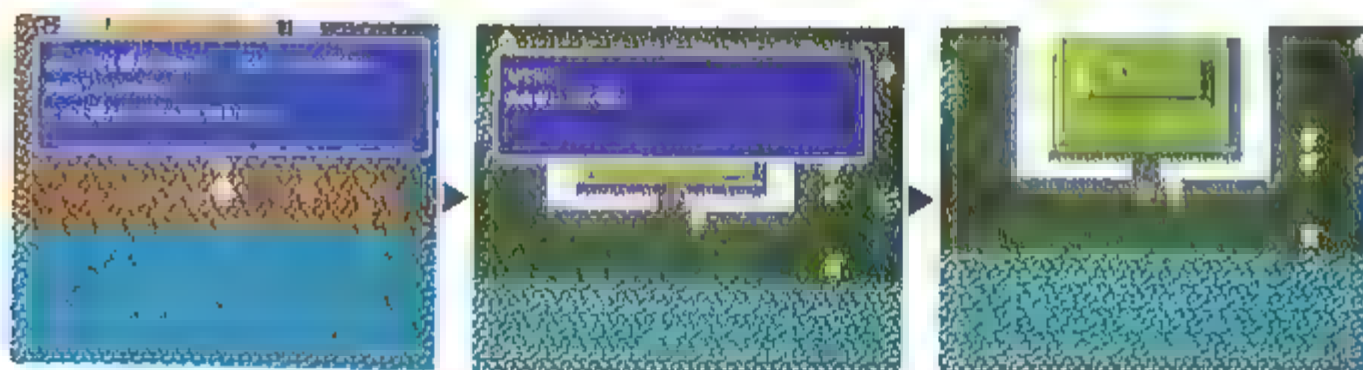
▼キーポイントメッセージ ▶M1

捕まえたくても泳げないドワーフ

深すぎてこのままじゃ潜れない

グツコーは、ドワーフの角を盗んで地底湖に潜って逃げたらしい ドワーフたちは泳げないから、角を取りもどすこともできない。ここはひと肌ぬいじゃお。

◆残りの1本のまわりには強力なバリアが

▶

▶

無事だった1本には、ドワーフのおまじないバリアが張ってある。

売り物リスト

魔法屋	Nothing							
武器屋	サーペントソード	サラマンドソード	ワイトスレイヤ	ティルウィンク	トンファー	さんせつこん	ひかるつえ	
	1500G	3000G	1000G	2000G	500G	3000G	3500G	
防具屋	アイスアーマー	アイスヘルム	アイスシールド	まどうしのふく	けんぽうぎ			
	2400G	1200G	1800G	2000G	2000G			
道具屋	ポーション	ハイポーション	きんのはり	おとめのキッス	やまびこそう	うちでのこづち	めぐすり	どくけし
	150G	1200G	300G	100G	100G	100G	40G	80G

ドワーフの洞窟にある 地底湖

BOSS＝グツコー

宝箱
きんのはり×3
ゼウスのいかり×2
300G ×2

パーティー編成

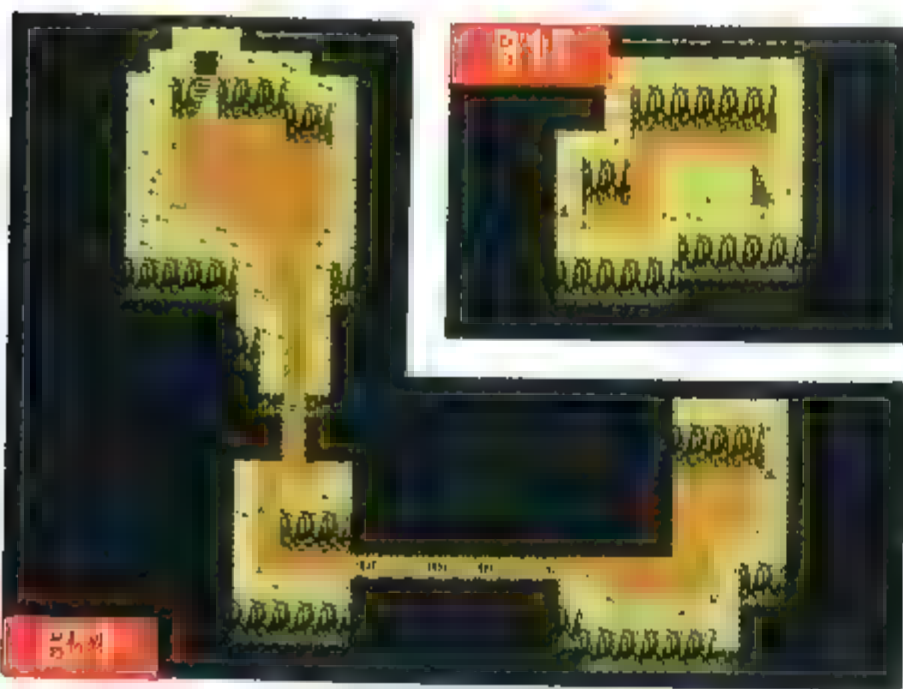
バランス型	攻撃型	魔道師型
戦士	戦士	黒魔道師
モンク	戦士	黒魔道師
黒魔道師	戦士	黒魔道師
白魔道師	白魔道師	白魔道師

ここには主に水棲モンスターが出現するので、魔法攻撃をしかけるとよい。しかし素早く倒すならバランスか攻撃だ

出現モンスター		
ボム	マンティコラ	しょうにゅうせき
シーデビル	マーマン	ルイナスウェーブ

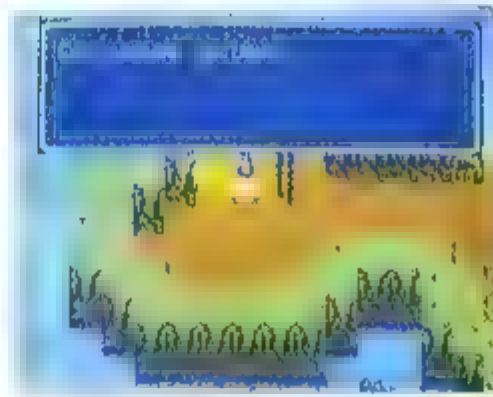
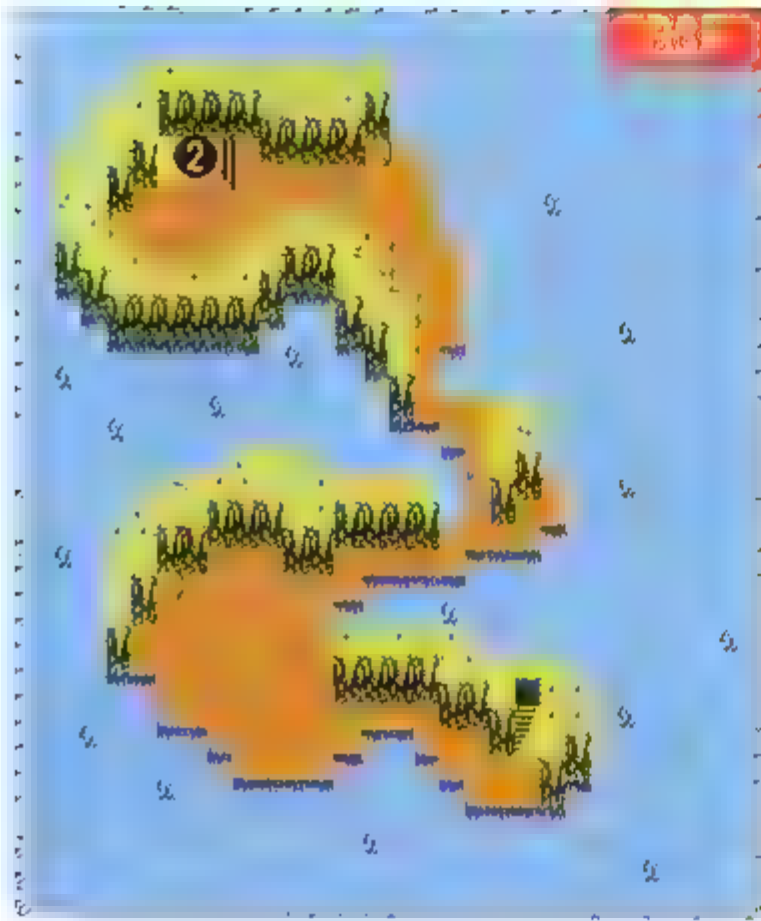
クリア・アイテム
ドワーフのつの

盗賊グツコーを追え！

ドワーフから情報を得たところ、角を盗んだグツコーは地底湖へ向かったらしい。４人はカエルになって、その彼を追っていった…。そして、とうとうグツコーとの戦闘。なんとかドワーフの角を取り戻した４人だったが…。

探索● 地底湖の入口

ドワーフの洞窟の左隅にある階段を降りるとそこに小さな湖があった。どうやらそこが地底湖の入口らしいのだが、カエルにならないと入れないようだ。４人はさっそくトードを使った。そしてひと潜りしてみるとそこが地底湖だった

カエルにならなければ入ることができないのだ

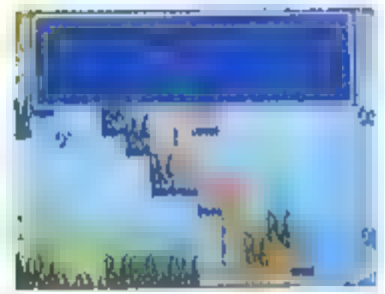
探索② グツコー

地底湖の奥へ奥へと進むうち、盗賊グツコーの姿が見えてきた。さぁ戦闘だ！グツコーは弱点が特になく、ファイラを使用する強者だ。そのグツコーを倒すとドワーフの角が手に入るが…。

ドワーフの洞窟▸AGAIN

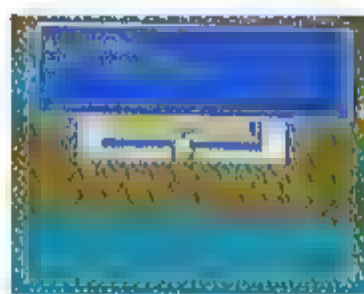
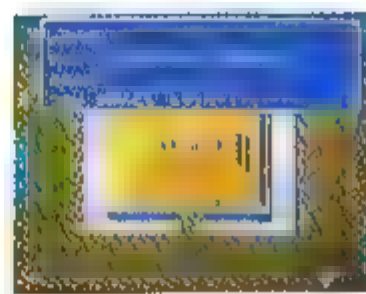
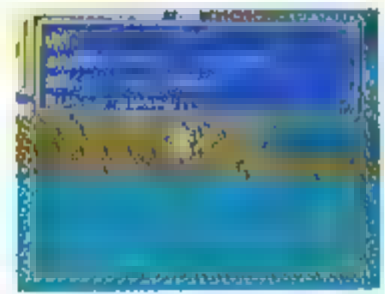
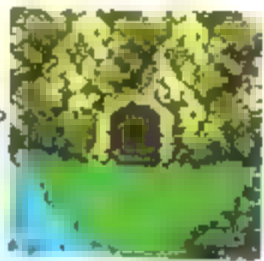
◆謎の影がついてくる……

グツコーを倒した4人だったが、ふと気づくと何やらあやしい影がついてくる。心配になって話しかけると「？」。えっ？

グツコーを倒したあと、何やらついてくる影か

地底湖を出て、ドワーフの洞窟に入っても

話かけると「？」という答えが返ってくる

◆ドワーフのつのを返すとグツコーが出現

ドワーフの洞窟に戻り角を返してあげると…なんとそこに倒したはずのグツコーが出現。今度は2本とも盗まれた！

残った角を守るためのおまじないをとく

なんと！ 影の正体はグツコーだったのだ

グツコーは北にある洞窟に逃げたようだ

火のクリスタルを祭る 炎の洞窟

BOSS＝サラマンダー

宝箱
なんきょくのかぜ×2
フリーズブレイド×1
ハイポーション×3
ポーション×1

パーティー編成

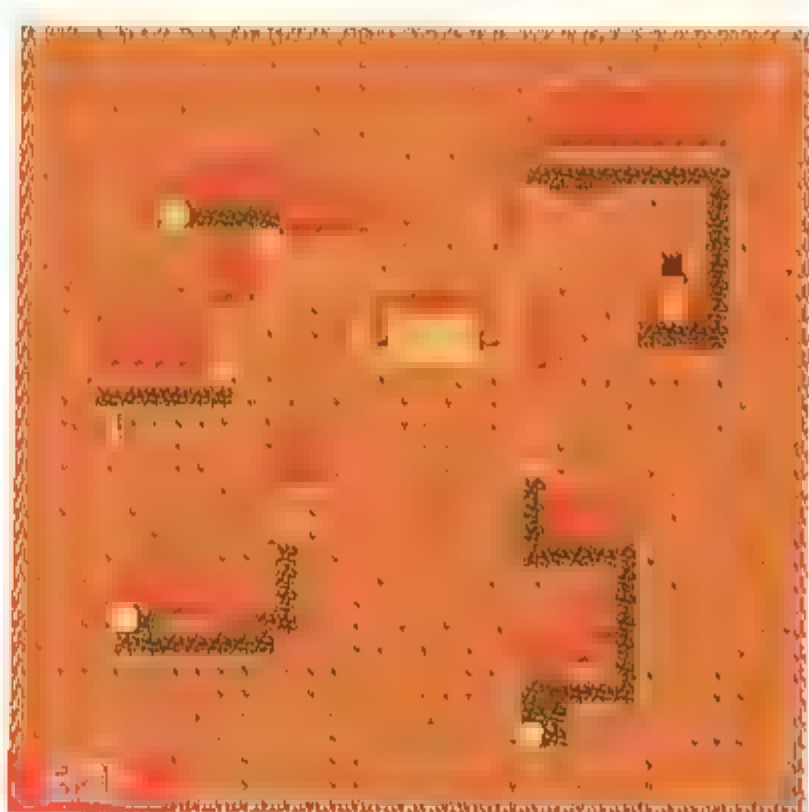
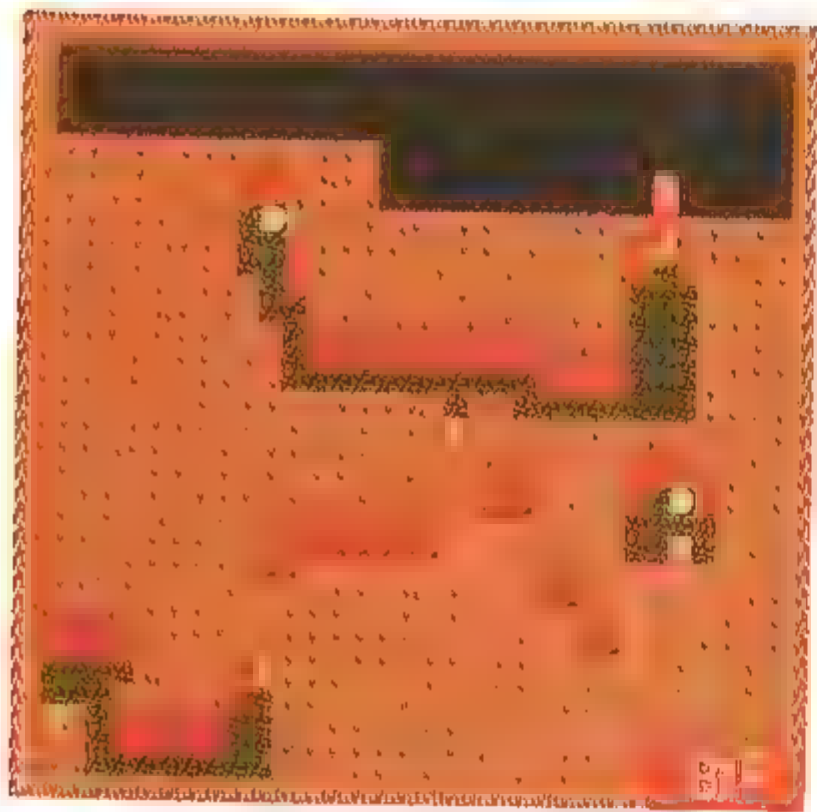
バランス型	攻撃型	魔道師型
戦士	戦士	黒魔道師
モンク	戦士	黒魔道師
黒魔道師	モンク	黒魔道師
白魔道師	白魔道師	白魔道師

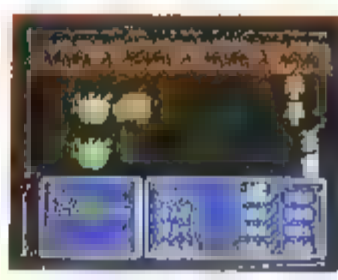
基本はバランス型だが、この洞窟は炎系のモンスターが出現するため、魔道師型で魔法攻撃に徹するのもいいだろう。

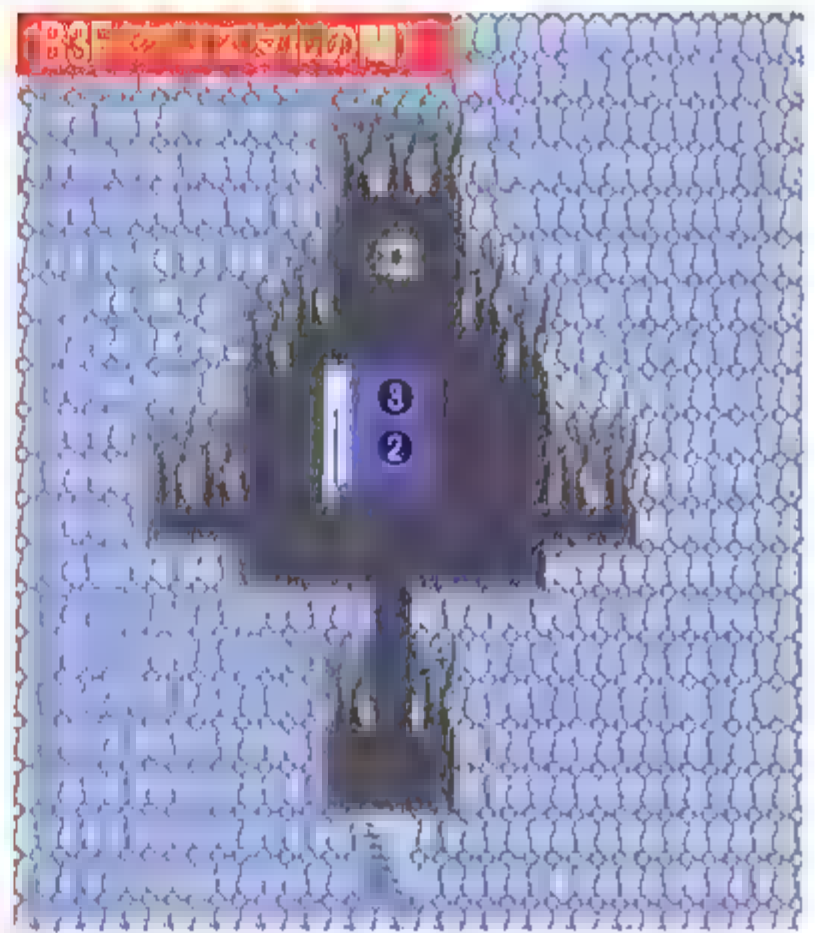
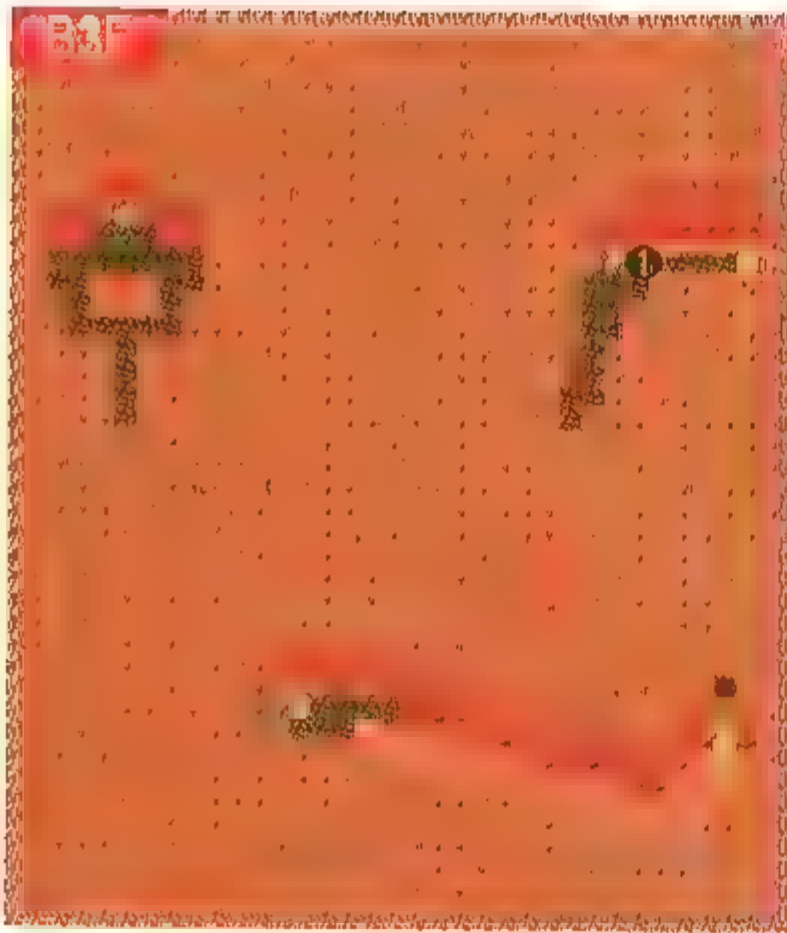
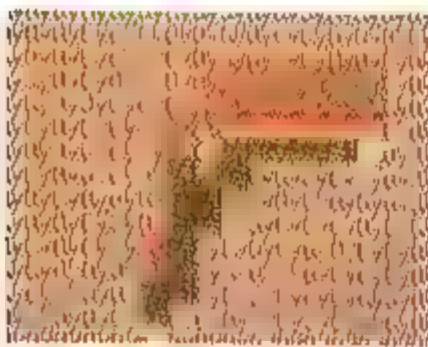
出現モンスター		
バルーン	ミルメコレオ	クロコッタ
アダマンタイタイ	レッドマシュマロ	

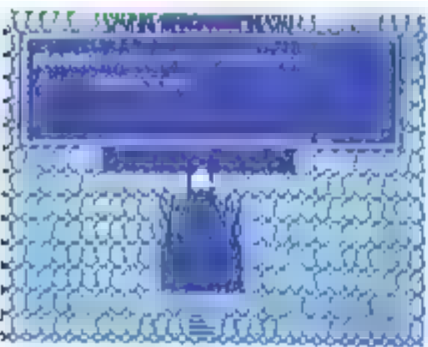
クリア・アイテム
火のクリスタル

グツコーを追って洞窟へ

2本の角を盗んで、再び逃げたグツコー。4人は北の洞窟へと奴を追って行った。すさまじい熱気に加えて、今までより強力なモンスターが次々と襲いかかってくる。果たしてグツコーを捕えることはできるのだろうか……。

自爆する敵が出現

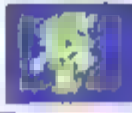
この洞窟には自爆するモンスターが出現する。もたもたしていると、その爆発の影響でとんでもないダメージを受けてしまう。早めに倒そう！

バルーンが出現

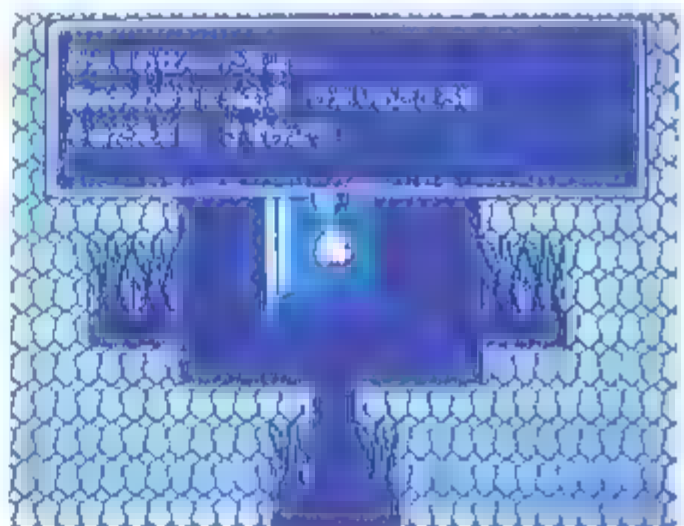
ダメージは大きい

道をふさぐ壁

岩を調べると隠し扉が開く

地下3階の奥まで進むと、そこは行き止まりだっただが近くにある岩を調べてみると、なんと隠し扉が…

サラマンダー

炎の力を奪って強くなった

なんとサラマンダーの姿に

炎の力を奪って強くなったグツコーは、なんと火トカゲと言われるサラマンダーの姿に。火の中に棲むこのモンスターは、口から真赤な炎を吐くその熱は強力だが、冷気を極端に嫌う水系魔法で攻撃だ！

火のクリスタル

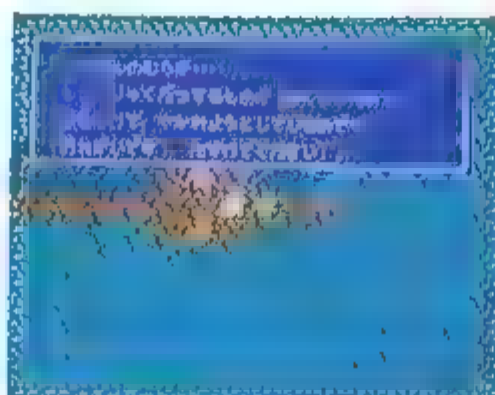
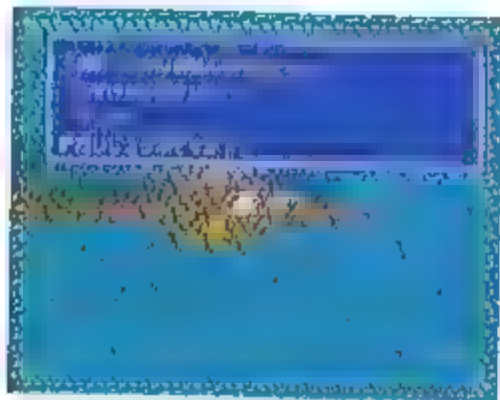
グツコーを倒し、火のクリスタルから称号を受け取る。また1つ、光の心を手に入れ、4人は成長したのだ…

火のクリスタルから光の心を受け取り、称号を与えられた4人

火のクリスタルの称号

	▶P123 狩人	弓での遠距離攻撃と白魔法の使い手
	▶P116 ナイト	名剣をも使いこなす正の力を受けた戦士
	▶P116 シーフ	盗みと鍵開けの名人で、逃げ足も早い
	▶P117 学者	分析能力が高く、敵の弱点すら見破る

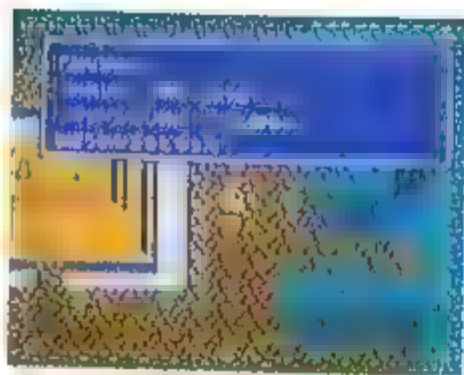
ドワーフの洞窟▶AGAIN

グツコーを倒しドワーフの洞窟に戻ると……

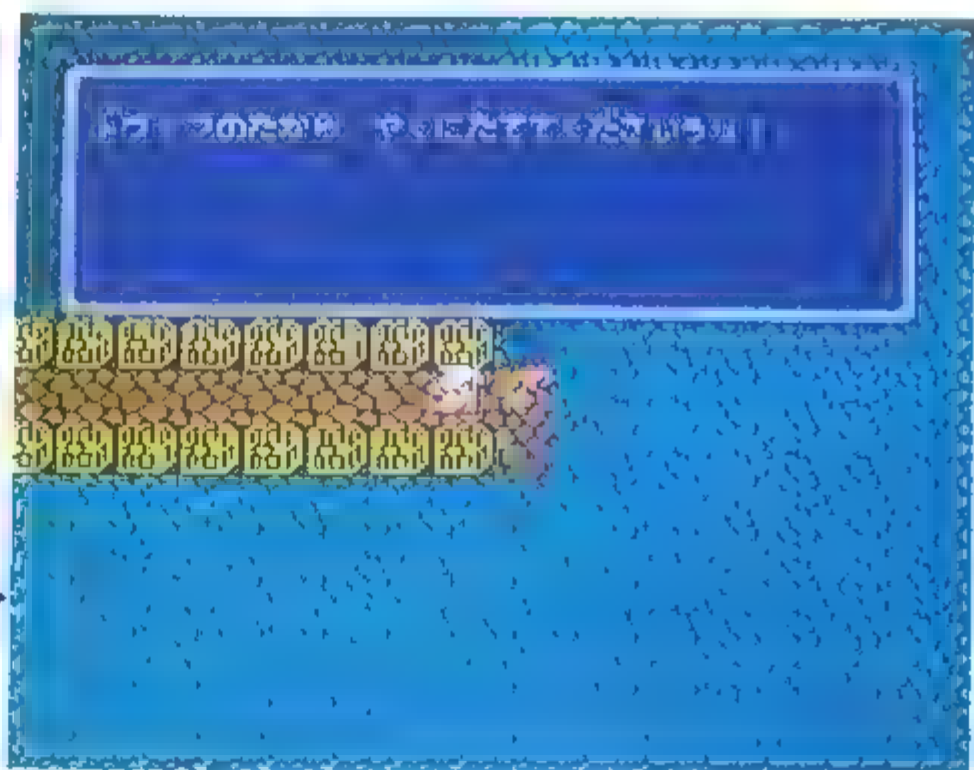
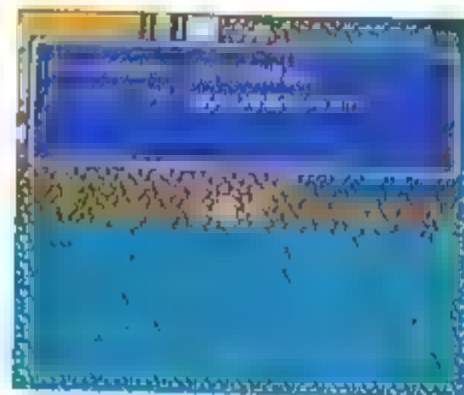
サラマンダーに変身していたグツコーも成長した４人の敵ではなかった。角を返すために、再びドワーフの洞窟へと向かう。洞窟に入ると、傷を負った男が助けを求めてやってきた。何とトックルの村が焼かれようとしているというのだ。ハインは弱点を変えられる、それを見破る力のある学者がいれば……。その一言を最後に、彼は息絶えてしまった…

傷ついた男が　一体何か――？

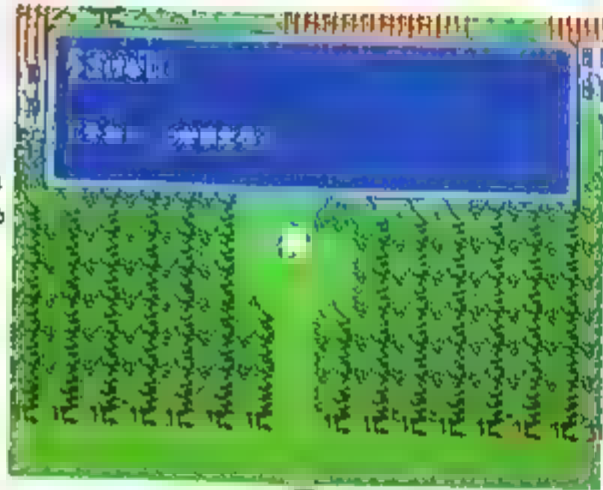
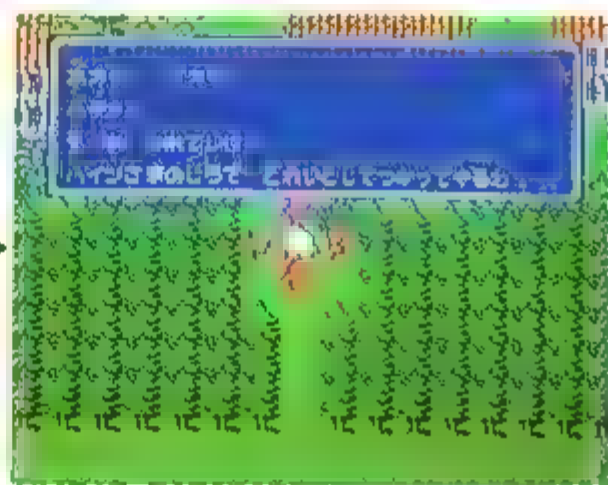
トックルの村が焼かれてしまう

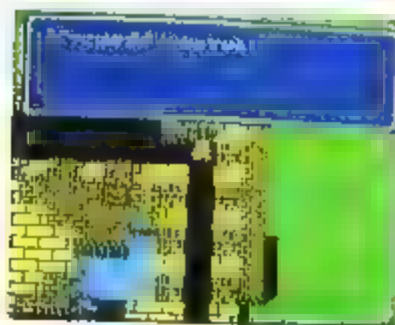
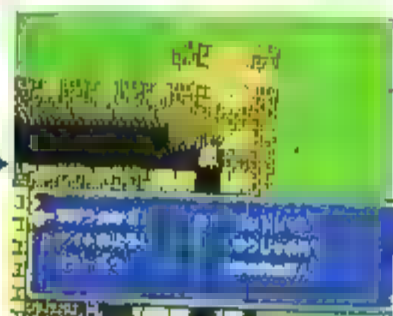
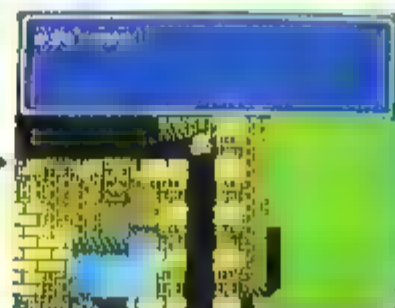
大喜びのドワーフから話を聞こう!!

こんなことも…

魔法のカギをもらった！

角が戻って大喜びのドワーフたち。お礼にと、魔法のカギをもらった。どうやら、東の端の辺境の村、ギサールにはこのカギが売っているらしい。さらに嬉しいことに、宝物庫の宝を全部くれるというのだ。そこには役に立つアイテムがどっさり。気前のいいドワーフたちに感謝、かんしゃだ

こんなこともあるのだ

トックル▶AGAIN

トックルでは兵士が待ちぶせを……

ドワーフの洞窟で、助けを求め死んでいった男の言葉を聞いて4人は慌ててトックルの村へと向かった。どうやら村はまだ無事のようだ。ところが、中に入ると4人は金しばりにあって動けなくなってしまった。村から兵隊が出てきて4人を取り囲む。しまった!! と思う間もなく殴られて、気が遠くなる。「ハイン様の城で奴隷として使ってやるわ」という兵隊の言葉が、遠くで聞こえる。村の若者たちも同じ目に……、そして脳ミソが完全にブラックアウトした。

魔法のカギならほとんどの扉が開けられる

ドワーフからもらった魔法のカキは、ギサールの村に行けば売っている。このカギ、さすがに魔法のカギという名がついているだけあって、ほとんどの扉を開けることができる。これで、今までカギがかかっていて開かなかった扉の中にも入れるのだ。さっそく行ってみよう。中には宝箱や、もしかしたらもっと重要な物が隠されているかもしれない。ただし、1度使うと壊れてしまうので注意。

アーガス城右の塔。この扉はカギがかかっている

ここで、魔法のカギの出番というわけだ

カギが開いた。さあ入るぞ。中には……?

やっぱり。部屋の中にはほら、宝箱が!

魔道師ハインの居城
ハインの城

BOSS＝魔道師ハイン

宝箱
せいなるや×1
フェニックスのお×3
ゼウスのいかり×1
3000G×1
3300G×1
30G×1・100G×1
キングスソード×1
ルーンのゆみ×1

パーティー編成

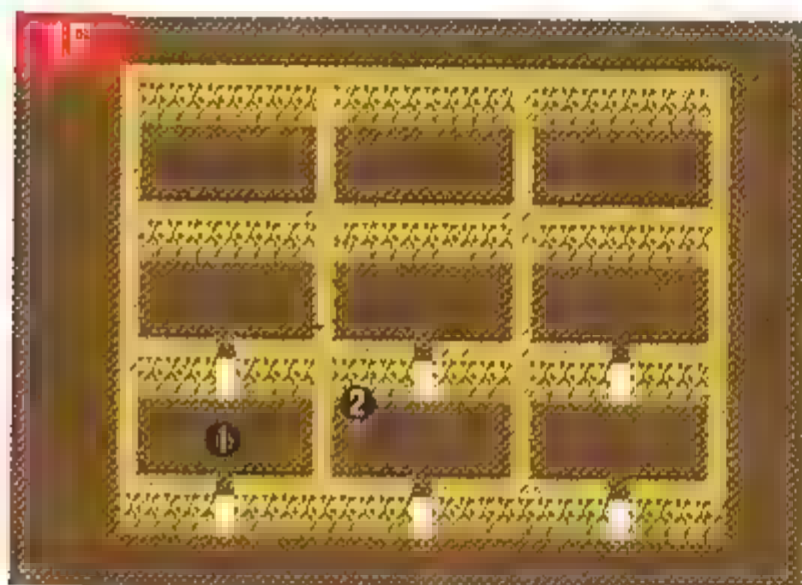
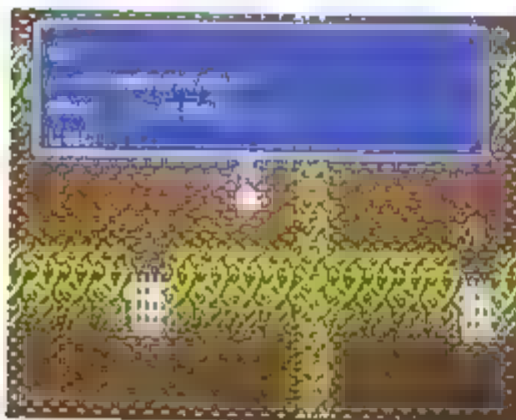
魔道師型	攻撃型	バランス型
学者	ナイト	ナイト
黒魔道師	学者	学者
黒魔道師	狩人	黒魔道師
白魔道師	黒魔道師	白魔道師

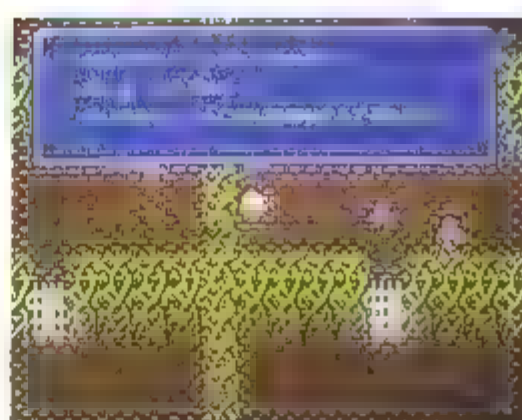
学者は必ず入れておきたい。なぜならハインは自分の弱点を変えられるから、それを見破る必要があるのだ

出現モンスター		
ファラオ	レムレース	ラミア
デーモン	テュラハン	

クリア・アイテム
Nothing

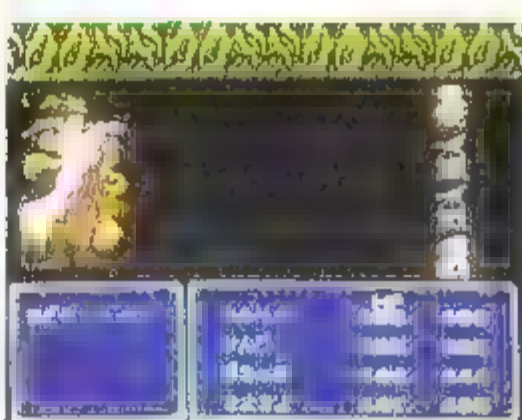
ハインは邪悪な力の虜に

気がつくと、ハインの城にいた。そこにはアーガス王が捕えられていた。王の側近だったハインが、邪悪（じゃあく）な力にとりつかれたのだという。そしてこの城は、生きている森の長老の木をくり抜いて作ったものだと聞かされる……。

ハインの手下

部屋の中にいる男に話しかけた　しかし、彼はハインに操られた兵士だった！

壁の穴

うちでのこづちをもらった　左すみの壁の穴から小人になって脱出しよう

抜け道

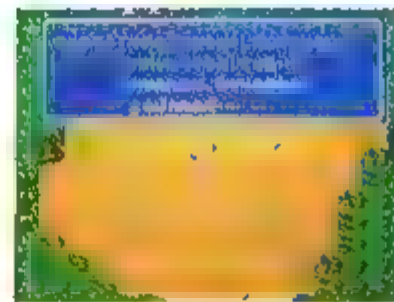
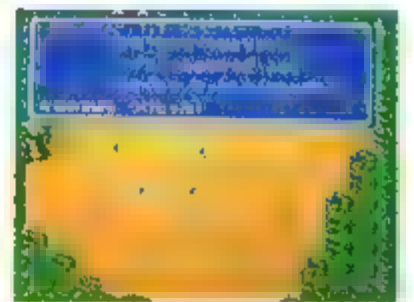
枝が複雑にからまりあう通路の壁。よーく見ると、そこには抜け穴がある

魔道師ハイン

何度もバリアチェンジしてくる手強い相手　学者に弱点を見破らせて攻撃だ！

STEP TO THE NEXT WORLD

時の歯車をもらい浮遊大陸から飛び立つ

STEP1 生きてる森(長老の木からかぜの牙をもらう)

捕えられていた者たちを村へ帰し、生きている森へとやってきた。長老の木は、風の牙を4人に手渡す。「闇の力が道をふさぐ時きっと役に立つだろう」。そして、傷ついた体をいやす長い眠りについたのだった……。

謎めいたメッセージだ

風の牙を受け取った

STEP2 アーガス城(アーガス王から時の歯車をうけとる)

アーガス城へ着くと、城の者皆から歓迎された。王は、古代の民が作ったという時の歯車をシドに渡せと4人に手渡した。あのシドに……? そういえば時の歯車があれば飛空艇が作れるといってたはず……。とにかく、カナーンのシドの元へ再び会いに行こう!

ハインを倒し再び平和が

時の歯車は王家の宝だ

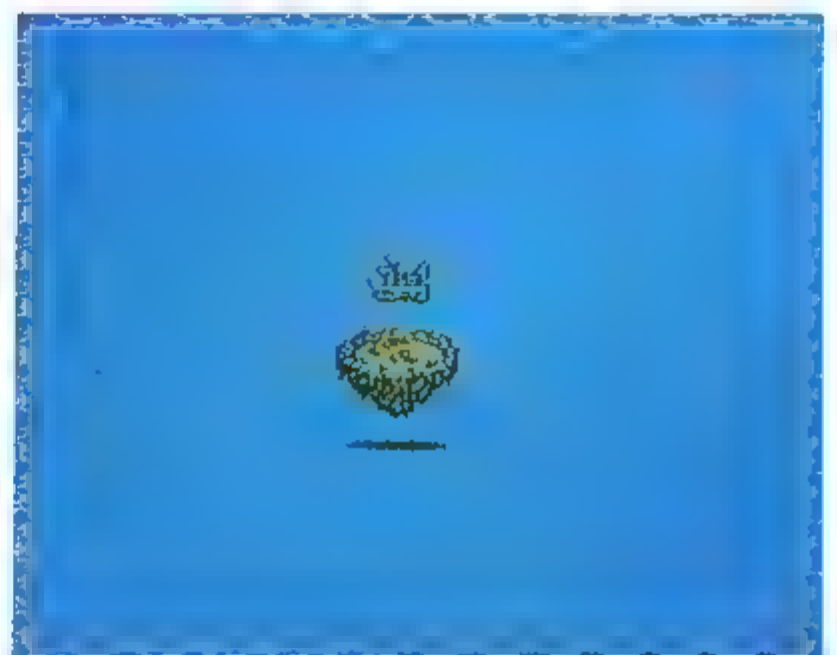
これをシドに渡すのだ

いざ、カナーンへ!

STEP3 カナーン(シドに船を改造してもらう)

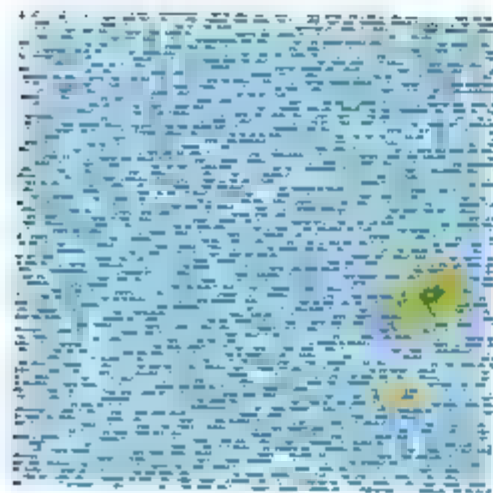
飛空艇の動力、時の歯車を使ってシドはエンタープライズを改造してくれた。さっそくあちこち飛びまわるうち、雲の中に 突然海の青が目にとびこむ。ここは……浮遊大陸の外の世界!? 4人は呆然と海を見つめていた。

シドに時の歯車を渡すと

船を改造して飛空艇に!

何と浮遊大陸の外に そこは一面海の世界だった

第5章

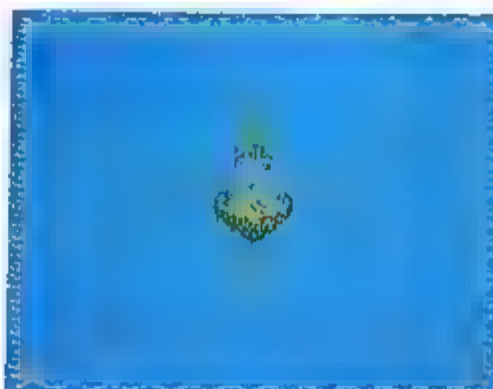
そして未知なる大地へ

QUEST AREA
拡大MAP⑤
難破船▶水の神殿▶水の洞窟

STORY
新たなる決意

時の歯車とシドの手によって、エンタープライズ号は天駆ける翼を手に入れ、4人はまだ見ぬ巨大な大陸を目指し、浮遊大陸を飛立つ。だが、そこで彼らが見たものは、無限に拡がる大海原だけだった。ようやく出会った1隻の難破船。そこで4人は水の巫子エリアと出会う。彼女の口から、邪悪な土の力により水のクリスタルが地中深く沈んでしまった事、そして水の力に守られていた人々が石にされ、大陸ごと海に沈んでしまった事を聞くのだった…。

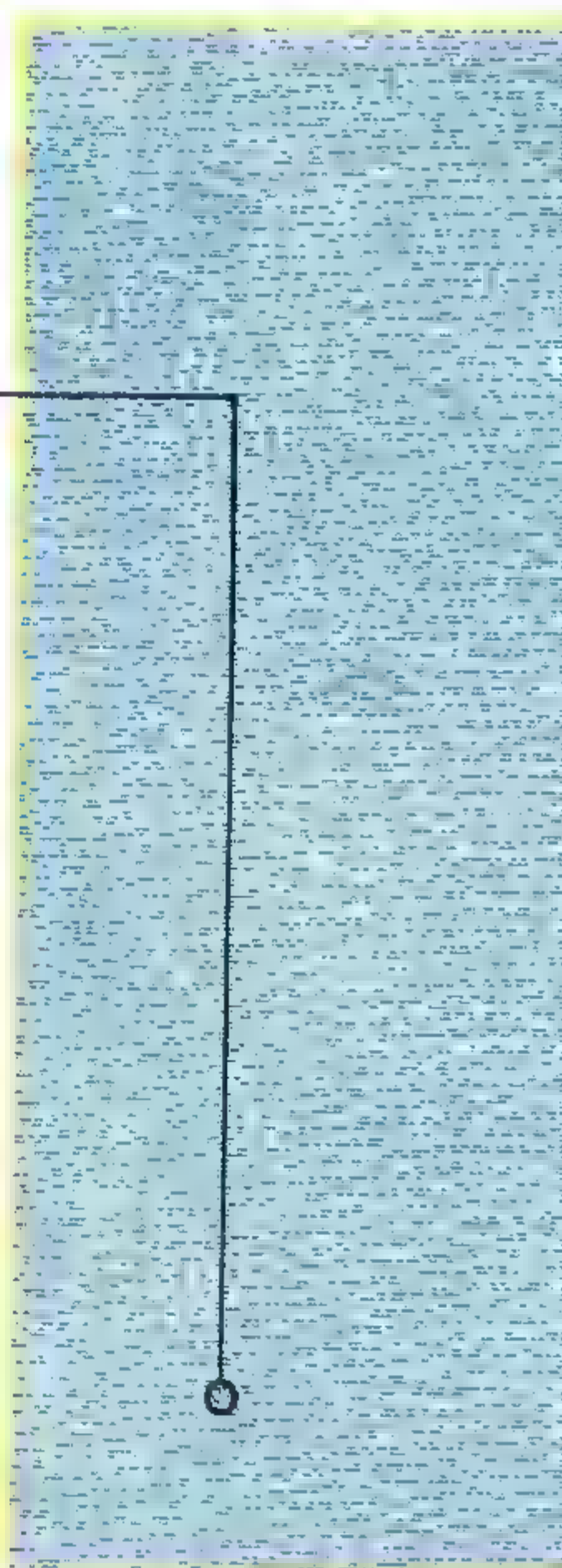
🟡＝エリアⒶ
🔴＝エリアⒷ
🔵＝エリアⒸ

エリアⒶのモンスターは雷系の魔法で交戦。エリアⒸには強敵

浮遊大陸▶P5〜P64

オーエンの塔が生み出す力によって浮遊している大陸

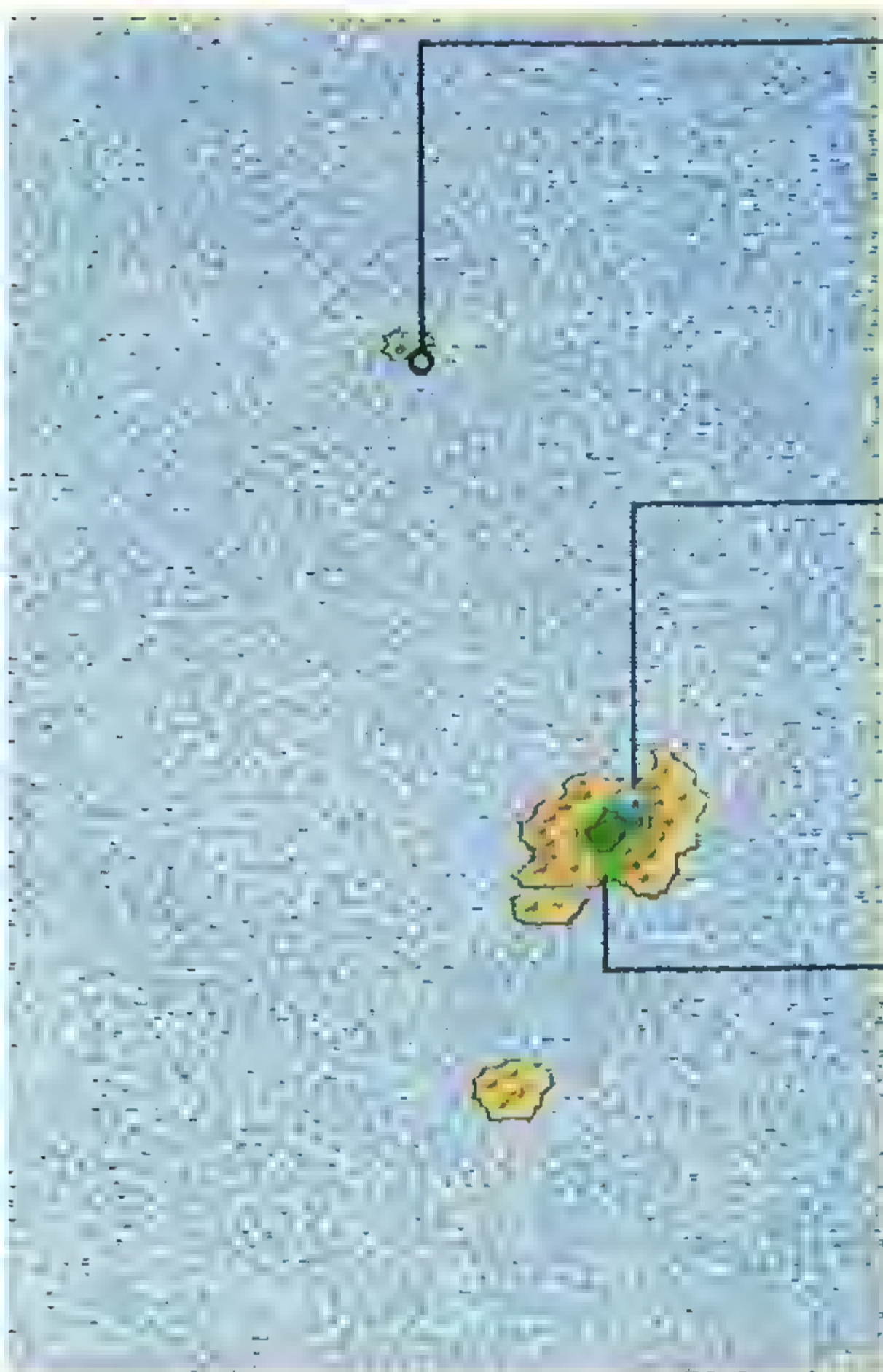
再び浮遊大陸に入る方法

浮遊大陸は出入りが自由。入る時は浮遊大陸に中央から進入すればOKだ。

浮遊大陸に飛空艇で中央から進入すれば簡単に入れる

出現モンスター

エリアⒶ	エリアⒷ	エリア
アネット▶P92	ブラックプリン▶下巻	コッカトリス▶P93
マーメイド▶P92	ヘルカン▶下巻	ポイズントード▶P93
カーグラ▶P93	バルカン▶下巻	ツインヘッド▶P94
シーサーペント▶P93	リュークロコッタ▶下巻	ローパー▶P94
	マジシャン▶下巻	アガリアレプト▶P94

◀エンタープライズ号は海上を進んでいく事もできるが…

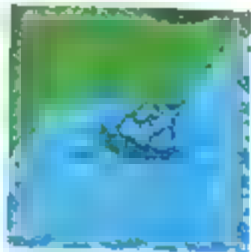
◀海上には水棲モンスターが出現するから探索は空路がベスト

難破船▶P68

水の巫子エリアが病床についている難破船。下の世界の第一歩

水の洞窟▶P70〜P71

水のクリスタルを祭る洞窟。しかし扉には封印がされている

水の神殿▶P69

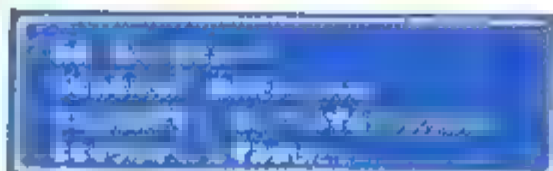
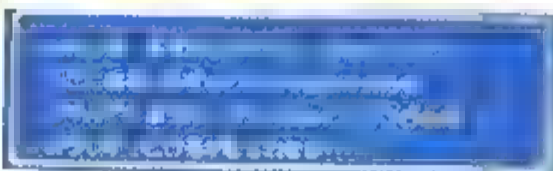
水の巫子にしか手にとる事のできないクリスタルのかけらが…

大海を漂流していた 難破船

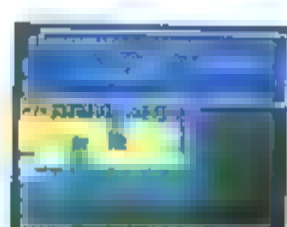
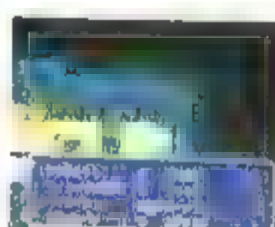
回復源＝なし

宝箱
ゼウスのいかり×1 ブラッドソード×1

海原を飛空艇で飛びまわっていると、一隻の難破船が。大地震のあと、この世界は海に沈み、船に乗っていた老人と娘だけが助かったという。娘は昏睡状態だった。

情報スクランブル〔生き残った2人の話〕

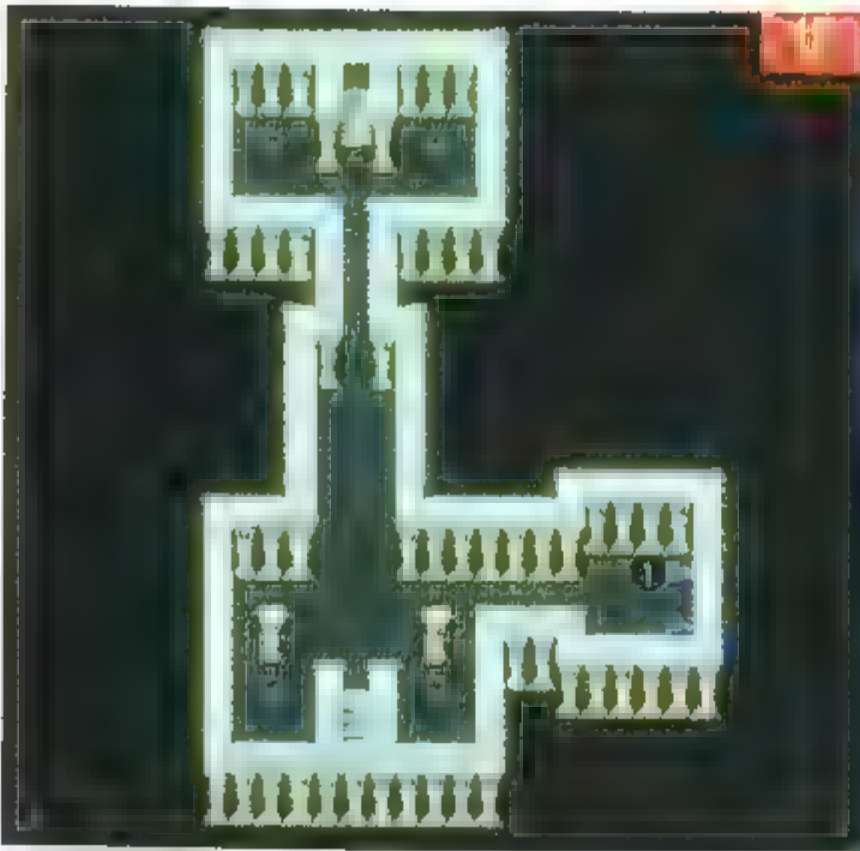
◀M1▶M3

◀M2▶M4

大地震を起こしたのは、土の力だったらしい。水の神殿のクリスタルのかけらを使えば、その呪いも解けるかも（M3・M4）。

病気のエリアを助けてあげよう!!

寝込んでしまっているエリアに、何でもいいから回復薬を使ってあげよう。起き上がって、いろいろ話してくれるぞ。

水の巫女が従える 水の神殿

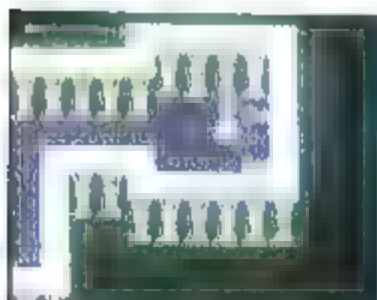
回復源＝回復の泉×2

クリア・アイテム
水のクリスタルのかけら

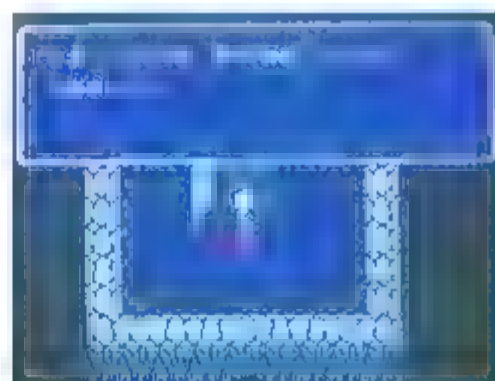
神殿の中には、水の巫女エリアにしか触れられない、水のクリスタルのかけらがある。そのかけらを使えば、この世界の呪いを解けるかもしれないというが…。

◇水のクリスタルのかけら

エリア以外の者が近付くと神殿中に警告の声が。手にすることを許されているのは水の巫女エリアだけだ。

探索① 回復の泉

水の神殿には、2種類の回復の泉がかる。1つは生き返りの泉、もう1つは回復の泉だ。

神殿には2つの泉が

水のクリスタルのかけらに、わずかに残った光を受けて、泉は清らかな水をたたえている。

探索② かけらを手に入れる

エリアはかけらを手にとり、「これを地中に沈んだ水のクリスタルに棒げれば呪いが解ける」という。エリアなら水の洞窟の封印を解くことができる。5人は洞窟へ。

水のクリスタルを祭る 水の洞窟

BOSS＝クラーケン

宝箱
Nothing

パーティー編成

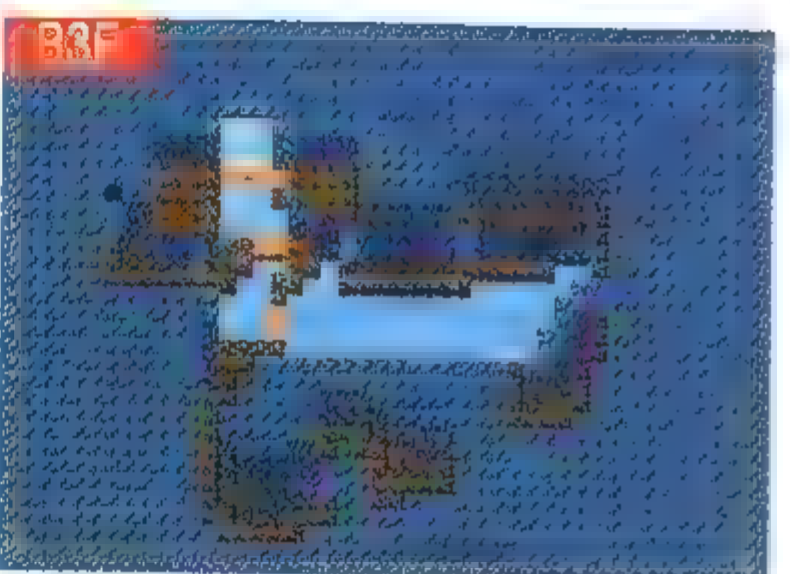
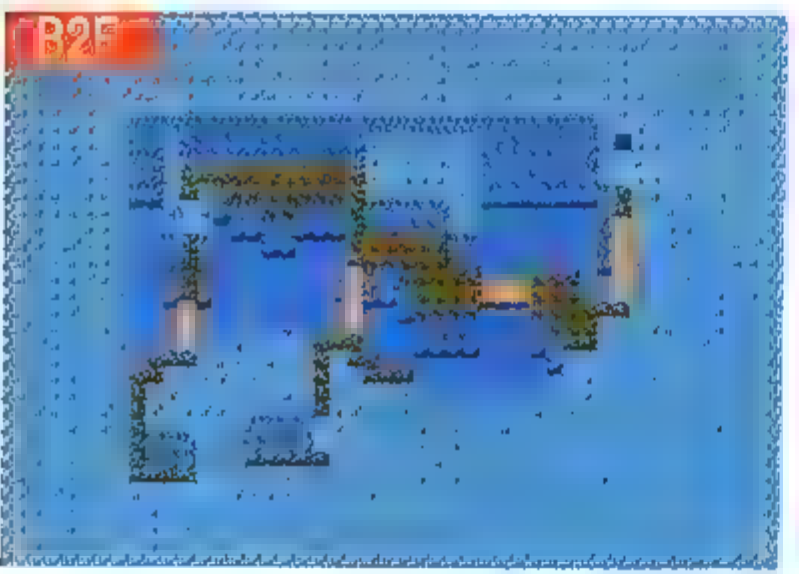
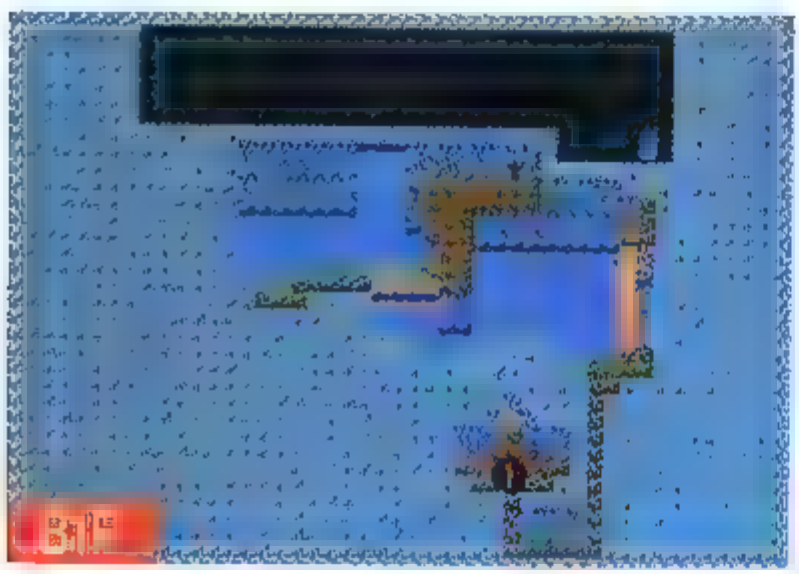
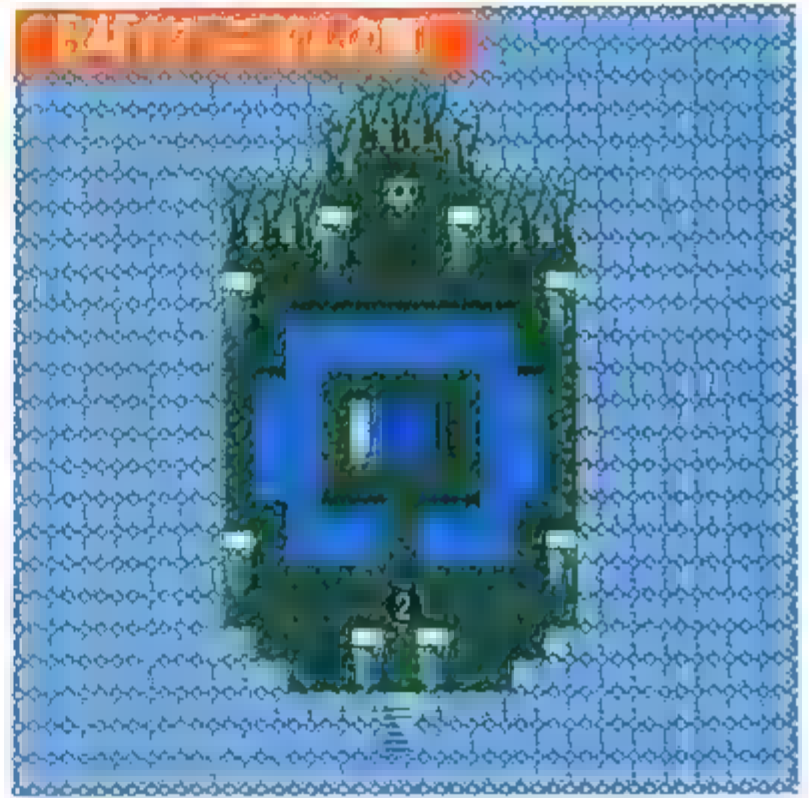
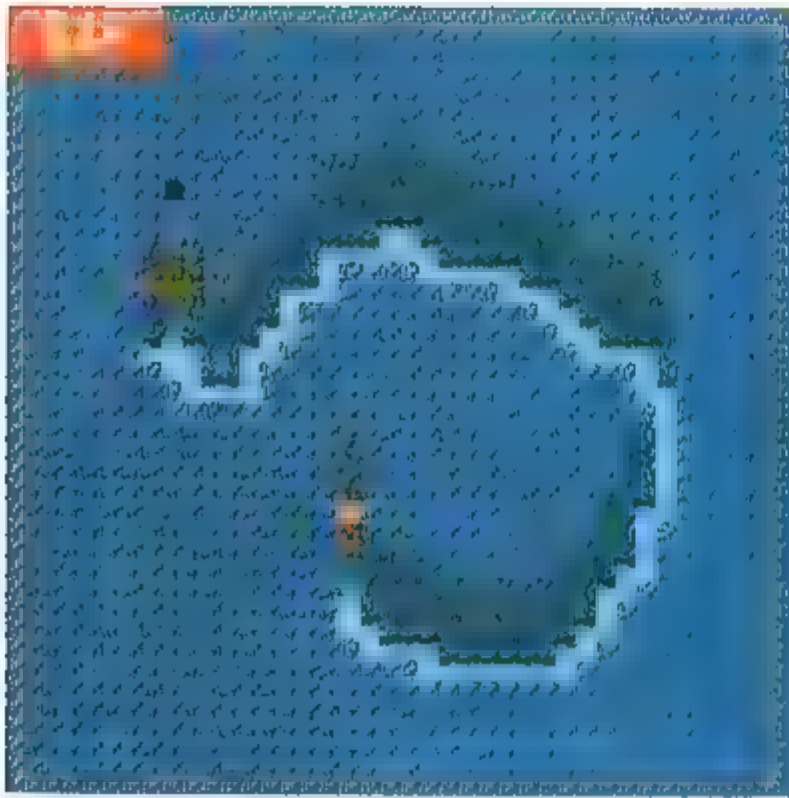
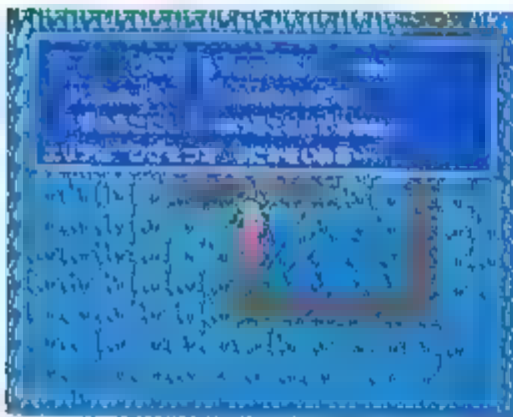
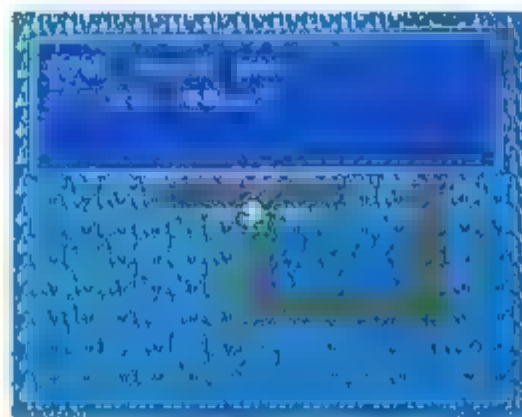
バランス型	狩人型	攻撃型
ナイト	狩人	ナイト
学者	狩人	ナイト
黒魔道師	狩人	ナイト
白魔道師	狩人	白魔道師

一番効率のいいパーティ編成はバランス型。ナイトで組んだ攻撃型もいいだろう。狩人は攻撃と回復の両方が可能だ。

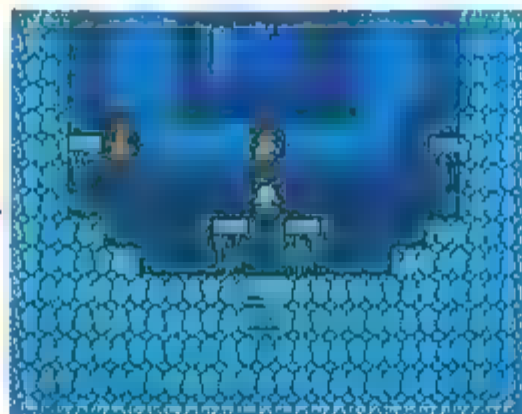
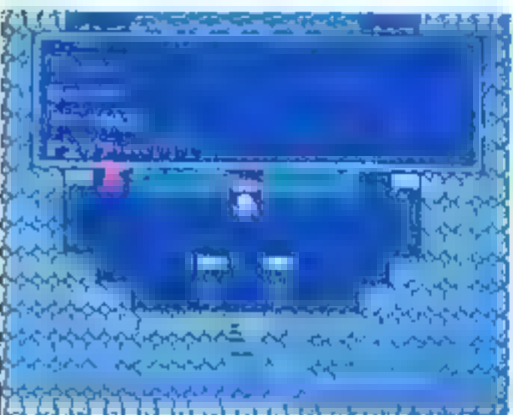
出現モンスター		
コカトリス	ポイズントード	ツインヘッド
ローパー	アガリアレプト	

クリア・アイテム
水のクリスタル

クリスタルに光をもどす

水のクリスタルのかけらを手に入れ、水の洞窟へ足を踏み入れた４人組とエリア。水の祭壇を守るために封印された扉を開き奥へ奥へと向かった一行はやっとのことで祭壇につくことができた。しかしそこには悲しい出来事が…。

探索① 封印された扉

水の巫子にしか開けられない扉

エリアの祈りが通じたようだ

水の祭壇に誰も入れぬように…と作られた扉。この扉の封印は水の巫子(みこ)にしか開けることはできない。その前で、エリアはひざをつき一心に祈る。すると光が瞬(またた)き、扉の封印は静かに消え去っていった。

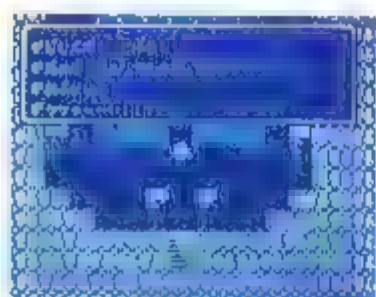
探索② クラーケン

水のクリスナルに光をとりもどしたエリア。そこに怪物が現われ、呪いの矢を放った。4人をかばったエリアを矢がつらぬく。この怪物はクラス3の黒魔法を操つる強敵だ!!

STEP TO THE NEXT WORLD

水の称号を受けとり偉大なる奇跡の立会人となる

STEP1 水の洞窟(エリアとの決別、そして……)

ザンデより使わされたクラーケンを倒した4人。しかし、その犠牲(ぎせい)はあまりにも大きかった。矢をつらぬかれたエリアは、最後の力をふりしぼり、水の力が持つ称号を4人に渡し、この世を去っていった……。「闇を振り払い、この世界に再び平和を…」という言葉を残して……。

そして、大きな地震が4人を襲った。

エリアの命と引き替えにクリスタルに光が…

大きな地震が4人を襲い始めた

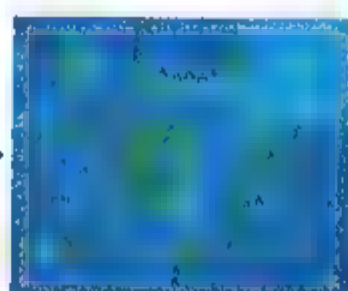
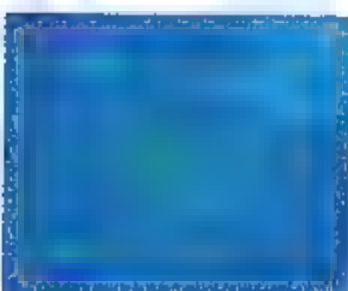
水のクリスタルの称号

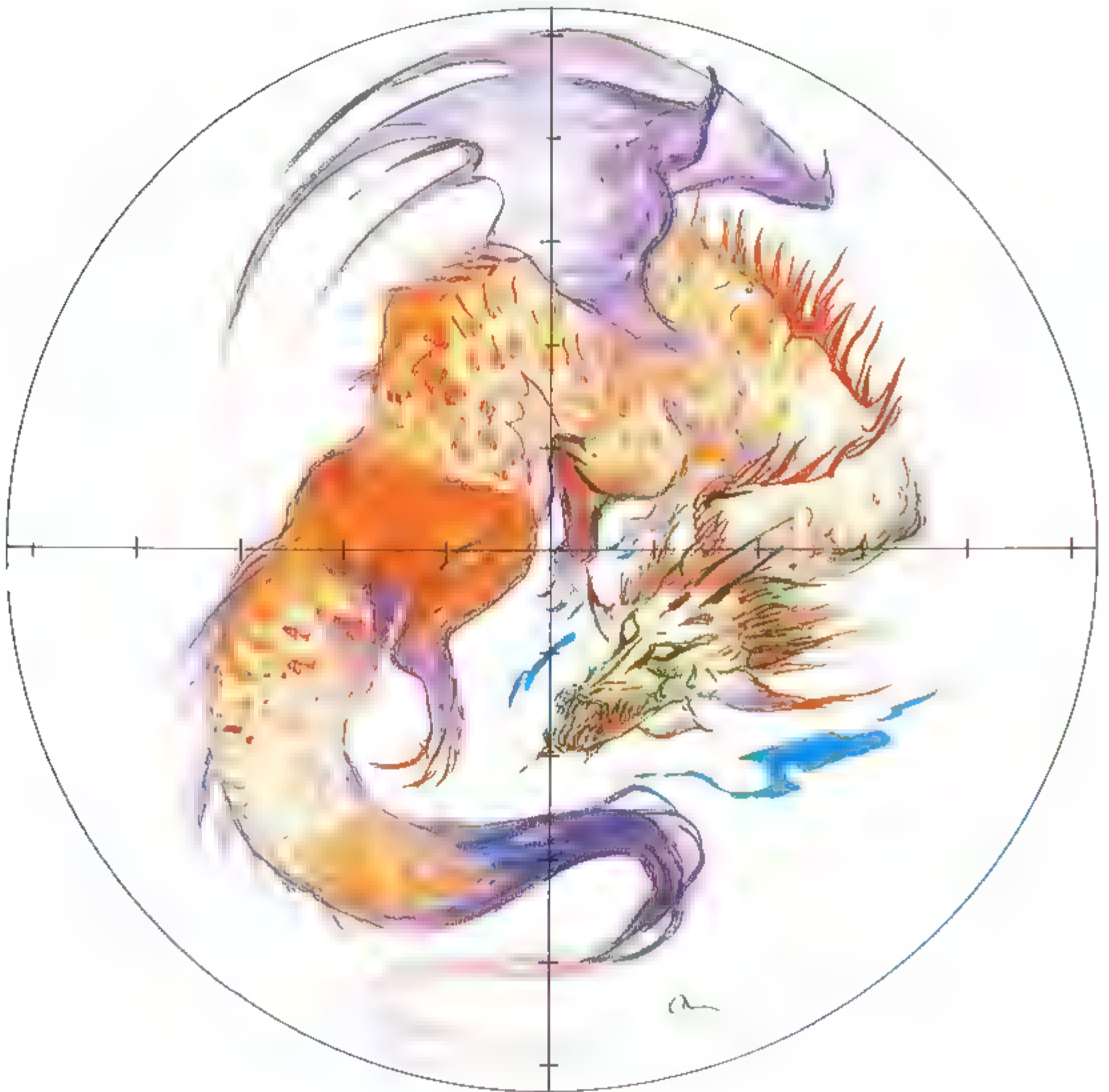
ページ	ジョブ	説明
▶P117	風水師	地形を操つり、魔法のような攻撃をする
▶P118	竜騎士	ジャンプして敵の頭上に急降下し攻撃!
▶P118	バイキング	その名のとおり、海の敵にとても強い
▶P119	空手家	格闘術のプロなので素手の攻撃力も高い
▶P119	吟遊詩人	竪琴の音色で敵にダメージを与えられる
▶P124	魔剣士	暗黒剣を扱うことができる心強いキャラ
▶P125	幻術師	白、黒のモンスターを召喚(しょうかん)する事が可能

THE NEXT WORLD(大陸の浮上)

大地震のあと、そこに一つの奇跡が起こった。それまでわずかな陸しか見る事のできなかった海に、少しずつ、少しずつ、影が浮かんできたのだ。その影はやがてすっかり姿を現わした。それこそ、本来あるべきもの…大陸だったのだ。冒険者たちは大陸浮上という"奇跡"の立会人となり、新たな決意を心に秘めた事だろう。

旅はまだまだ続く。たとえそれが苦しいものであっても、この世に光を取り戻すのだ…。

▶
▶

モンスターマニュアル

データリスト 1

情報の読み方

冒険をするにあたって、絶対避けて通れないのが戦闘だ。ここでは、ファイナルファンタジーIIIの上の世界に棲むすむ数々のモンスターのデータを細かく分析してみた。その特徴を把握して、これからの冒険に役立てて欲しい。

❶クエストエリア 〜モンスターの出現エリア〜
それぞれのモンスターが、本書で区分けしたエリアのどのエリアに出てくるのかを分類したもの。

❷モンスター名 〜モンスターの名前〜
それぞれのモンスターの一族の呼び名。すでにおなじみのものも多いだろう。

❸モンスター写真〜画面上のモンスター写真〜
ゲームの戦闘画面上でのモンスターの姿。姿形は一緒でも、色違いのもので強い種族もいる。

❹タイプ 〜モンスターの弱点〜
モンスターがどの系統に属するかという区分。タイプがわかれば弱点もわかるのだ。

❺生息地 〜モンスターが出現する地域〜
モンスターが主にどの地域に生棲しているかをクエストエリアよりさらに細かく表したもの。

❻生命値 〜モンスターのヒットポイント〜
そのモンスターの生命値。もちろん0になると死んでしまう。

❼攻撃力 〜1回の基本攻撃力〜
1回あたりの攻撃で、相手にどれだけダメージを与えることができるかという基本数値。

❽攻撃回数 〜1ターンの攻撃回数と確率〜
戦闘時1ターンで攻撃できる回数とその確率。攻撃力に掛ければおよその実質攻撃能力がわかる。

❾防御力 〜1回の基本防御力〜
1回あたりの防御で、攻撃をどれだけ防ぐことができるかという基本数値。

❿防御回数 〜1ターンの防御回数と確率〜
戦闘時1ターンで防御できる回数とその確率。防御力に掛ければおよその実質防御能力がわかる

⓫キャパ 〜獲得できるキャパシティ〜
倒したモンスターのキャパを合計し（死、石以外の）人数で割った数字が獲得キャパ(最低は1)。

⓬ギル 〜手に入るギル〜
倒したモンスターが持つギルを単純に合計したものが、その戦闘で得られるギルになる。

⓭経験値 〜獲得できる経験値〜
倒したモンスターの経験値を合計し（死、石以外の）パーティの人数で割った数字が各自の経験値。

⓮特殊攻撃 〜魔法攻撃など〜
打撃以外の攻撃をしてくる確率と、その種類。強力な魔法攻撃をしてくるモンスターには要注意。

⓯特殊防御 〜魔法防御など〜
通常の防御以外の、魔法などを使った特殊防御の種類。

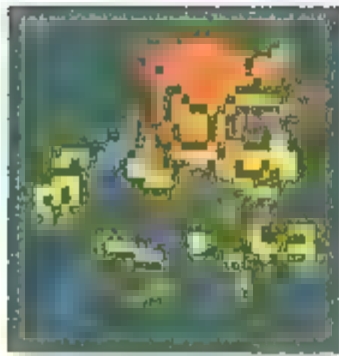
⓰追加効果 〜戦闘時にうける追加効果〜
戦闘の際に敵から攻撃を受けた時、それに伴って追加的に受ける特殊効果の種類。

⓱おたから 〜所持しているおたからの有無〜
モンスターが持っているアイテムの有無。その種類については、自分で確かめてみよう。

⓲特徴 〜モンスターについての解説〜
そのモンスターの性格や攻撃の方法、発生の由来などについて述べている。

クエストエリア①

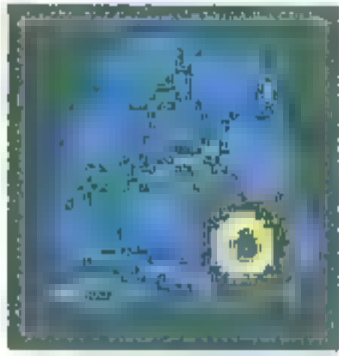
▼P5〜P18

ゴブリン

特徴
外見は小さな人間のようだが、残忍で醜悪・不潔な悪魔である。集団行動をとることが多いが、しょせんはザコだ。

タイプ	ノーマル	生息地	祭壇の洞窟

項目	値
生命値	5
攻撃力	5
攻撃回数	3（60%）
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	3
経験値	6

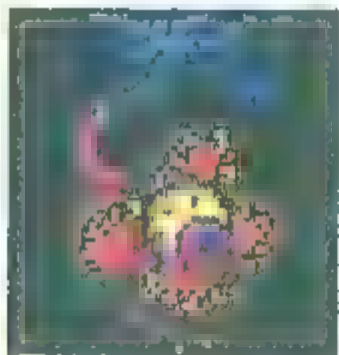
- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：なし
- ●おたから：あり

カーバンクル

特徴
まるで動く岩のようだが、これでもれっきとした生物。しかし岩のかたまりであるため体が重く、その動きは遅い。

タイプ	ノーマル	生息地	祭壇の洞窟

項目	値
生命値	7
攻撃力	5
攻撃回数	3（60%）
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	5
経験値	16

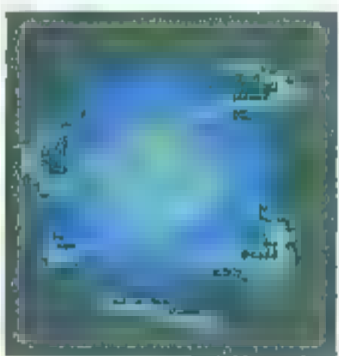
- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：なし
- ●おたから：あり

アイファング

特徴
どろどろした体液をしたたらせながら這いずり寄ってくる。レベル1〜2のたまねぎ剣士にとっては、ちょっとイヤな相手。

タイプ	ノーマル	生息地	祭壇の洞窟

項目	値
生命値	8
攻撃力	7
攻撃回数	3（65%）
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	7
経験値	16

- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

ブルーウィスプ

特徴
青白い光を放つ、鬼火のような生命体。空中をふわふわと漂いながら近寄ってきて攻撃してくるが、大して強くはない。

タイプ	ノーマル	生息地	祭壇の洞窟

項目	値
生命値	10
攻撃力	7
攻撃回数	3（65%）
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	10
経験値	20

- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：なし
- ●おたから：あり

キラービー

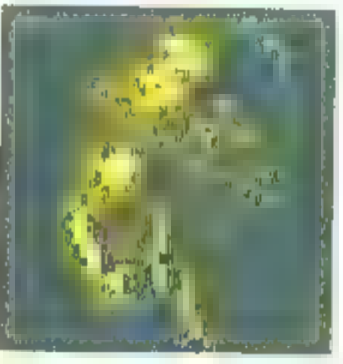
特徴

体長20～30cmくらいの巨大な殺人蜂。肉食性で攻撃的。その鋭く人体に極めて有害な毒針でパーティに襲いかかってくる。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸東

項目	値
生命値	20
攻撃力	10
攻撃回数	3 (21%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	12
経験値	20

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：毒
●おたから：なし

ウェアウルフ

特徴

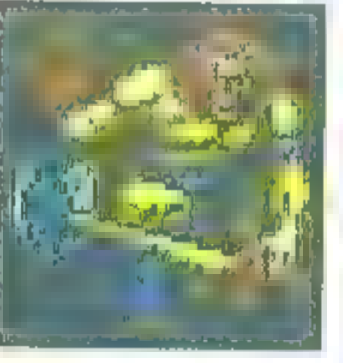
ライカンスロープと呼ばれる獣人の一種で、いわゆる狼男である。今では戦闘能力が退化し、通常攻撃でも十分戦える相手。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸東

項目	値
生命値	24
攻撃力	9
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	14
経験値	20

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

バーサーカー

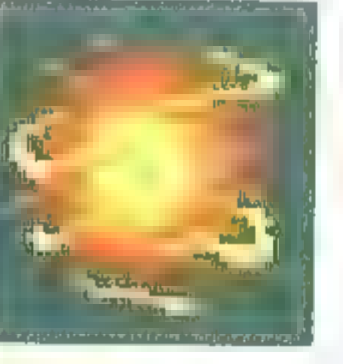
特徴

手当たり次第に相手を殺す恐ろしい狂戦士。フィールドに巣喰うモンスターの中でもHP(ヒットポイント)は高い方なので気を付けたい。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸東

項目	値
生命値	30
攻撃力	10
攻撃回数	3 (75%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	16
経験値	32

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

レッドウィスプ

特徴

赤く妖(あや)しい光を放ちながら漂う霊的生命体。この世に未練を残す死者の魂(たましい)であり、相手を霧のような体に包み込んで殺す。

タイプ	アンデッド	生息地	サスーン城

項目	値
生命値	34
攻撃力	10
攻撃回数	3 (75%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	18
経験値	32

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：混乱
●追加効果：なし
●おたから：なし

▼P5～P18

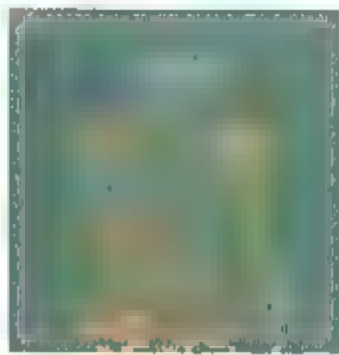
ダークアイ

特　　徴
巨大な目をキラキラさせて襲いかかり、その体液で相手をドロドロにさせてしまう食人花。ただし、回復魔法には弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	サスーン城

生命値	38
攻撃力	12
攻撃回数	3 (60%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	20
経験値	32

- ●特殊攻撃　20%　ブライン
- ●特殊防御　混乱
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

ゾンビ

特　　徴
腐乱死体に低級霊を封じ込めたモンスター。常に腐敗を続けながら襲いかかってくるので悪臭がひどい。回復系魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	サスーン城

生命値	42
攻撃力	12
攻撃回数	3 (60%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	22
経験値	40

- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：混乱
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

マミー

特　　徴
ミイラ男。生きている者を見境いなく攻撃する狂暴な性格である。攻撃力は強いが、回復系の魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	封印の洞窟

生命値	48
攻撃力	14
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	24
経験値	40

- ●特殊攻撃：20%　ポイズン
- ●特殊防御：混乱
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

スケルトン

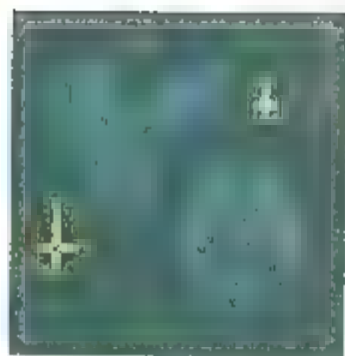
特　　徴
白骨化した死体に魔法をかけ、戦士として蘇らせたもの。ギシギシと骨をきしませて襲いかかってくる。回復系に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	封印の洞窟

生命値	54
攻撃力	13
攻撃回数	3 (65%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	26
経験値	40

- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：混乱
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

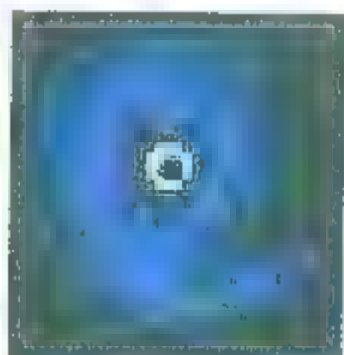
クエストエリア①
▼P5〜P18

のろいのどうか

特徴
邪悪な魔道師が死者の魂を封じ込めて作り上げた魔法生物。宝物と思って近付くと大変な目にあう。回復系魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	封印の洞窟

項目	値
生命値	35
攻撃力	14
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	28
経験値	48

- 特殊攻撃：20% にらみ(眠り)
- 特殊防御：なし
- 追加効果：混乱
- おたから：なし

ラルウァイ

特徴
ほの青い霧のような体でユラユラ漂い、人間を見ると襲いかかって自分の体の中に取り込もうとする。回復系の魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	封印の洞窟

項目	値
生命値	38
攻撃力	13
攻撃回数	3 (65%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	30
経験値	48

- 特殊攻撃：20% ブライン
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

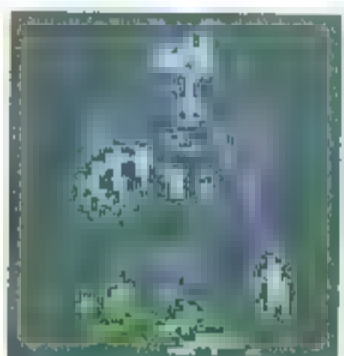
シャドウ

特徴
暗闇に棲みつくモンスター。ブラインの魔法を唱え、相手を混乱させる能力をも備えている。やはり回復系の魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	封印の洞窟

項目	値
生命値	65
攻撃力	14
攻撃回数	3 (70%)
防御回数	1
防御力	0
キャパ	1
ギル	32
経験値	48

- 特殊攻撃：20% ブライン
- 特殊防御：混乱
- 追加効果：なし
- おたから：あり

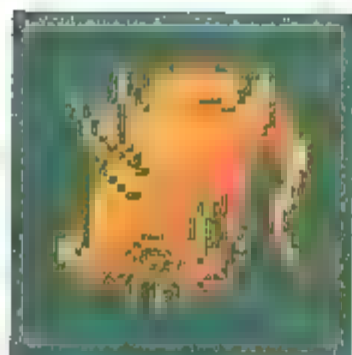
レブナント

特徴
腐乱死体のモンスターであるがゾンビと違い、死体を求めてさまよい歩く。ゾンビの2倍の体力があるが、弱点は同じである。

タイプ	アンデッド	生息地	封印の洞窟

項目	値
生命値	70
攻撃力	10
攻撃回数	3 (21%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	34
経験値	52

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：混乱
- 追加効果：なし
- おたから：あり

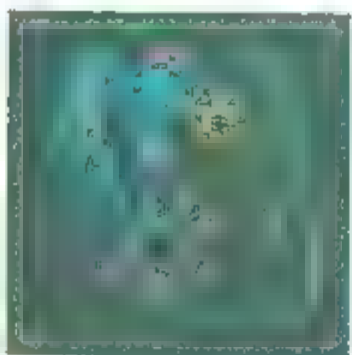
▼P5〜P18

ファイアフライ

特徴
エイとも鳥ともつかない体で飛び回り、戦闘になると炎を吐きまくる、やっかいなモンスター。冷気・エアロ系に弱い。

タイプ	空系・炎系	生息地	山頂へ続く道

項目	値
生命値	72
攻撃力	14
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	36
経験値	52

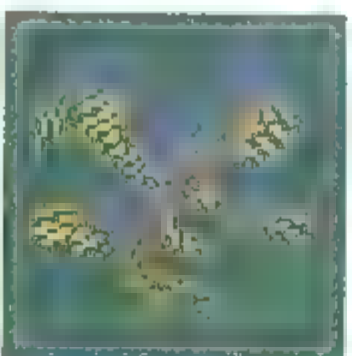
- 特殊攻撃：60%　ファイア
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ダイブイーグル

特徴
高い所から獲物めがけてダイビングするかのように果敢に攻撃してくる。そのスピードは群を抜く。エアロ系魔法に弱い。

タイプ	空　系	生息地	山頂へ続く道

項目	値
生命値	85
攻撃力	0
攻撃回数	3 (21%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	38
経験値	52

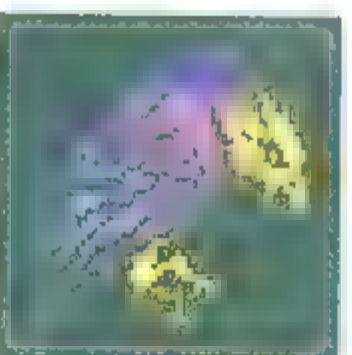
- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：だんだん石化
- おたから：あり

ラストバード

特徴
世界で唯一の4枚翼鳥の種族。その鋭い眼ににらまれると、一瞬にして混乱してしまうといわれている。エアロ系に弱い。

タイプ	空　系	生息地	山頂へ続く道

項目	値
生命値	92
攻撃力	16
攻撃回数	3 (60%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	40
経験値	60

- 特殊攻撃：30%　にらみ（混乱）
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

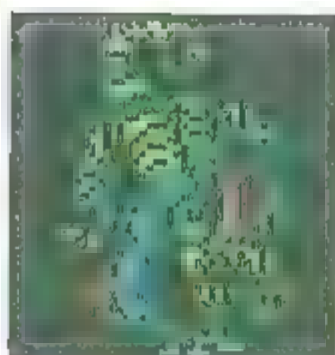
ルフ

特徴
全長5m以上にもわたるその巨大な翼をはばたかせるさまは、圧巻。HP（ヒットポイント）がやや高いが、エアロ系の魔法に弱い。

タイプ	空　系	生息地	山頂へ続く道

項目	値
生命値	120
攻撃力	18
攻撃回数	3 (80%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	42
経験値	60

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

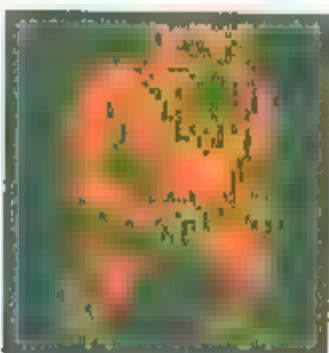
▼P19～P32

バシリスク

特徴
頭にツノが生えたトカゲ。毒蛇を喰う水鳥の卵から生まれたこの生物は、体長80cmにも及び、後足で立って移動する。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸東

生命値	100
攻撃力	17
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	44
経験値	60

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：眠り
- おたから：なし

バグベアー

特徴
野生の熊のように見えるが、わずかながらも知性を備えた器用な人型のモンスターである。好戦的で体力、攻撃力も高い。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸東

生命値	110
攻撃力	17
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	46
経験値	72

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

マンドレイク

特徴
一見すると木のようである。しかし近付こうものなら、その枝にからめ取られて、この怪物の養分となってしまうだろう。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸東

生命値	120
攻撃力	16
攻撃回数	3 (32%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	48
経験値	72

- 特殊攻撃：14% くさいいき (麻痺)
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

レプラホーン

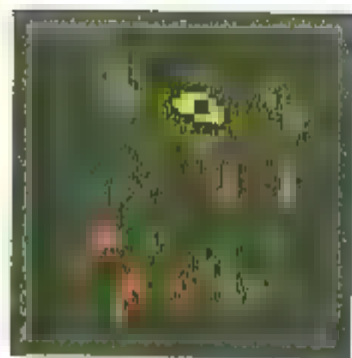
特徴
小鬼のような姿をした怪物。もともとは妖精であったが邪悪の力によって醜悪なモンスターとなり果ててしまった。

タイプ	ノーマル	生息地	トーザスの抜け道

生命値	36
攻撃力	9
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	52
経験値	80

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

▼P19〜P32

ダークフェイス

特　　徴
異次元のモンスターで、こちらの世界には頭だけを出している。その不気味な姿は見る者をふるえ上がらせるだろう。

タイプ	ノーマル	生息地	トーザスの抜け道

項目	値
生命値	55
攻撃力	10
攻撃回数	3 (75%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	53
経験値	80

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

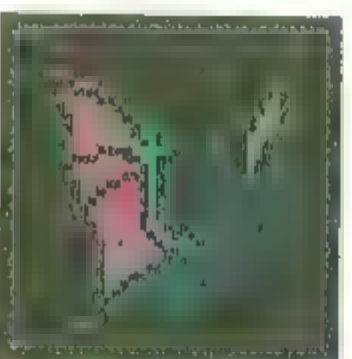
プティ

特　　徴
キツネリスの一種。可愛らしい姿をしているが、ひとたび戦闘に入ると、その姿とは似ても似つかない猛攻をしかけてくる。

タイプ	ノーマル	生息地	ネプト神殿

項目	値
生命値	45
攻撃力	16
攻撃回数	3 (32%)
防御力	
防御回数	0
キャパ	1
ギル	54
経験値	80

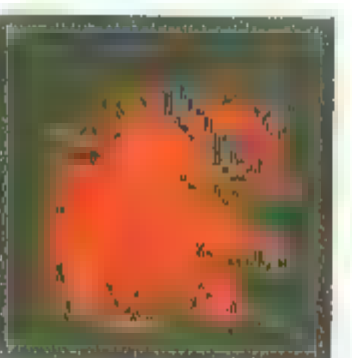
- 特殊攻撃：80%　ファイア・ブリザド・サンダー
- 特殊防御：なし
- 追加効果：石化
- おたから：あり

ポイズンバット

特　　徴
ギャアギャアと鳴きながら群れている光景は不吉そのもの。小さいが鋭くとがった歯で、獲物の肉を少しずつ喰いちぎる。

タイプ	ノーマル	生息地	ネプト神殿

項目	値
生命値	60
攻撃力	16
攻撃回数	3 (32%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	56
経験値	88

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

リリパット

特　　徴
ハリネズミのような姿をしているが、そのつり上がった目は邪悪の光に満ちている。また、獣にしてはそこそこの知性もある。

タイプ	ノーマル	生息地	ネプト神殿

項目	値
生命値	58
攻撃力	7
攻撃回数	3 (65%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	58
経験値	88

- 特殊攻撃：32%　ファイア・ブリザド・サンダー
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

▼P19〜P32

◆クエストエリア②
▼P19～P32

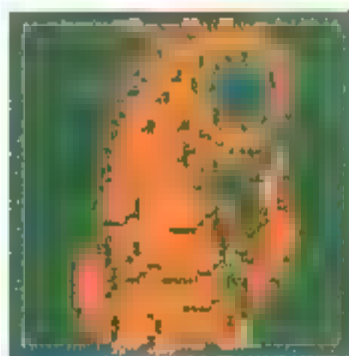
ウェアラット

特徴
ライカンスロープの一種。人間のように直立して歩き、武器を使って戦う。臆病な性格ではあるが体力は高い。

タイプ	ノーマル	生息地	ネプト神殿

項目	値
生命値	72
攻撃力	9
攻撃回数	3 (70%)
防御力	1
防御回数	0
キャパ	1
ギル	60
経験値	88

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

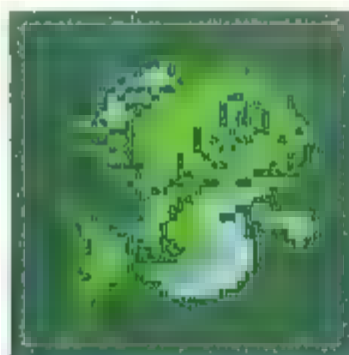
ブラッドウォーム

特徴
真赤な血の色をした、ミミズのような怪物である。その表皮はぬるぬるしていて滑りやすく、意外に打撃を与えにくい。

タイプ	ノーマル	生息地	ネプト神殿

項目	値
生命値	98
攻撃力	9
攻撃回数	3 (70%)
防御力	2
防御回数	1 (10%)
キャパ	1
ギル	62
経験値	96

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

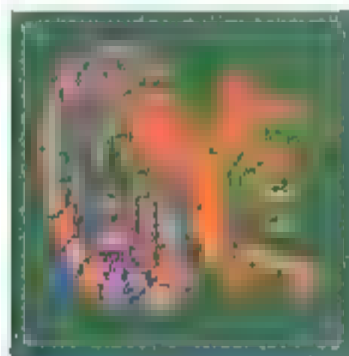
◆クエストエリア③
▼P33～P48

キラーフィッシュ

特徴
鋭い歯と強いあごを持った凶暴な魚。ピラニアと似ているが、その大きさはピラニアの5～8倍ほどもある。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	内海

項目	値
生命値	85
攻撃力	21
攻撃回数	3 (70%)
防御力	2
防御回数	1 (10%)
キャパ	1
ギル	64
経験値	96

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

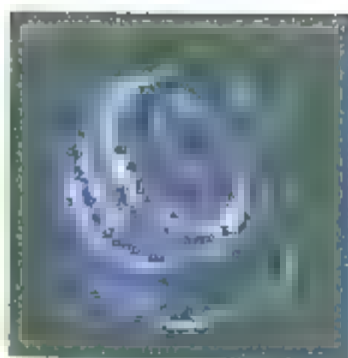
ハーミット

特徴
巻き貝の中に棲み、上半身だけ外に出して戦う。危くなるとすぐに貝の中に逃げ込んでしまうが、電撃には弱い。

タイプ	水系	生息地	内海

項目	値
生命値	105
攻撃力	21
攻撃回数	4 (32%)
防御力	2
防御回数	1 (10%)
キャパ	1
ギル	66
経験値	96

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：毒
●おたから：なし

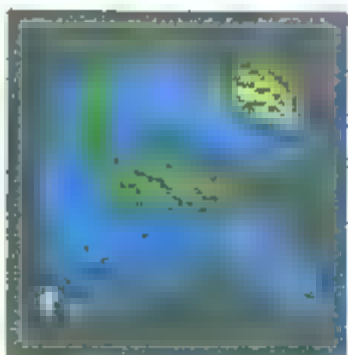
クエストエリア③

シーエレメンタル

特徴
波のうねりに人間を巻き込んで水中に引き込む。その力は意外に強い。しかし、実体は水なので電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	内海

項目	値
生命値	123
攻撃力	19
攻撃回数	3 (90%)
防御力	2
防御回数	1 (10%)
キャパ	1
ギル	67
経験値	100

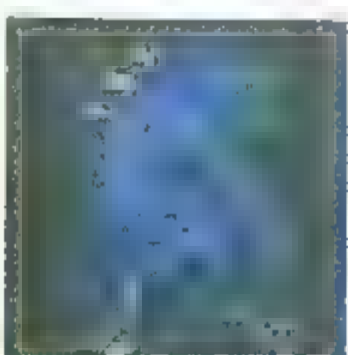
- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

タンギー

特徴
上半身が馬で下半身が魚というモンスター。あまり好戦的な性格ではないが、その眼には催眠能力がある。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	内海

項目	値
生命値	125
攻撃力	20
攻撃回数	3 (60%)
防御力	2
防御回数	1 (10%)
キャパ	1
ギル	68
経験値	100

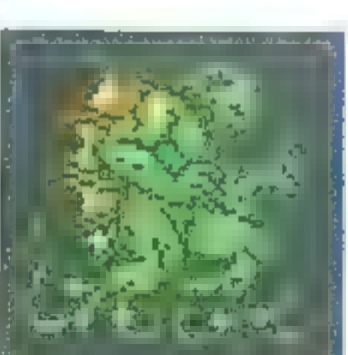
- 特殊攻撃：28% にらみ(眠り)
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

サハギン

特徴
その昔、水中に棲んでいた半魚人と人間との間に産まれた種族。人間に異常なまでの敵意を持っている。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	内海

項目	値
生命値	140
攻撃力	20
攻撃回数	3 (60%)
防御力	2
防御回数	1 (15%)
キャパ	1
ギル	70
経験値	100

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

パラライマ

特徴
名前からもわかるとおり、麻痺能力を持っている。相手の体に爪をたて、毒素を注入してからじわじわとなぶり殺しにする。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸南西

項目	値
生命値	145
攻撃力	21
攻撃回数	4 (32%)
防御力	2
防御回数	1 (15%)
キャパ	1
ギル	72
経験値	108

- 特殊攻撃：28% くさいいき
- 特殊防御：なし
- 追加効果：麻痺
- おたから：あり

▼ P33〜P48

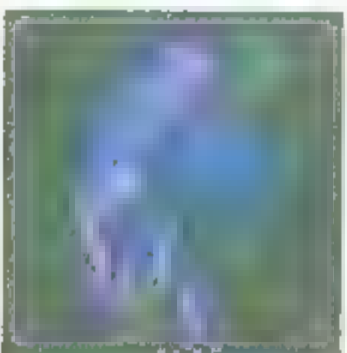
グリフォン

特徴
上半身が鷹、下半身が獅子のその姿は太古の昔、王家の紋章として好んで使われていた。鋭いくちばしと爪で猛然と戦う。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸南西

項目	値
生命値	150
攻撃力	21
攻撃回数	3 (70%)
防御力	2
防御回数	1 (15%)
キャパ	1
ギル	74
経験値	108

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

リンクス

特徴
猿に似た肉食性の大山猫。千里眼を持っていると信じられてきたが、これはあくまでも伝説。武器はその鋭い牙だ。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸南西

項目	値
生命値	165
攻撃力	21
攻撃回数	3 (70%)
防御力	2
防御回数	1 (15%)
キャパ	1
ギル	76
経験値	108

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ホーネット

特徴
キラービーと同種の殺人蜂だが、体長も2まわりほど大きく、攻撃力も倍はある。鋭い針にはやはり毒が備わっている。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸南西

項目	値
生命値	160
攻撃力	21
攻撃回数	4 (32%)
防御力	2
防御回数	1 (15%)
キャパ	1
ギル	78
経験値	120

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：毒
- おたから：なし

ノッカー

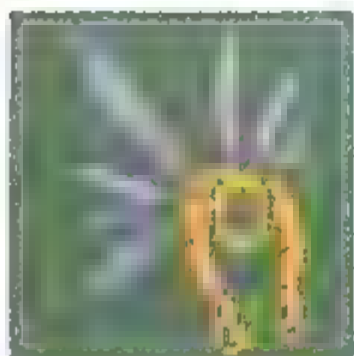
特徴
ゴブリンの中でも自己鍛錬を行った一族である。元はゴブリンといえどもその力は決して弱くはない。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸中央

項目	値
生命値	185
攻撃力	21
攻撃回数	3 (70%)
防御力	2
防御回数	1 (20%)
キャパ	1
ギル	80
経験値	120

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

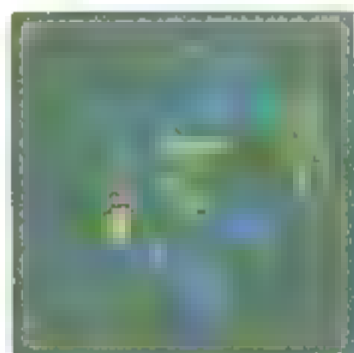
▼ P33～P48

フライヤー

特徴
6枚の薄い羽根で飛びまわる奇妙な姿の怪物。長い腕をふり回し、相手を爪でズタズタに引き裂く。エアロ系魔法に弱い。

タイプ	空系	生息地	浮遊大陸中央

生命値	190
攻撃力	22
攻撃回数	3 (80%)
防御力	2
防御回数	1 (20%)
キャパ	1
ギル	82
経験値	120

- 特殊攻撃：32% にらみ(眠り)
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

リザードマン

特徴
知性を持ったトカゲで、2本足で直立歩行する。人間の大人ほどの大きさで、武器や防具を身に付けることを知っている。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸中央

生命値	200
攻撃力	22
攻撃回数	3 (80%)
防御力	2
防御回数	1 (20%)
キャパ	1
ギル	84
経験値	128

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ゴルゴーン

特徴
気配を感じると、土の中から突然現れてくる。クワガタのハサミに似た巨大なカマの威力はあなどれない。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸中央

生命値	200
攻撃力	23
攻撃回数	3 (90%)
防御力	2
防御回数	1 (20%)
キャパ	1
ギル	86
経験値	128

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

レッドキャップ

特徴
ゴブリンの中でも最も強い一族にあたる。かなり修業を積んでいて、彼らの目には相手を眠りに誘う力もある。

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸北西

生命値	210
攻撃力	23
攻撃回数	3 (90%)
防御力	2
防御回数	1 (20%)
キャパ	1
ギル	87
経験値	128

- 特殊攻撃：32% にらみ(眠り)
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

▼P33～P48

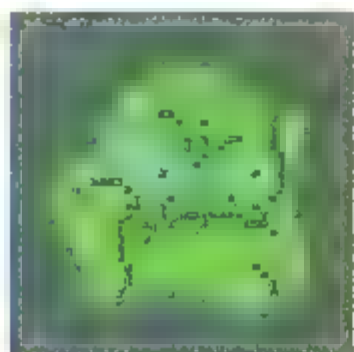
バロメッツ

特徴
マンドレイクが進化したもの。もしその枝につかまってしまったならば、生きたまま精気を吸い取られることになるだろう。

生命値	220
攻撃力	26
攻撃回数	4 (36%)
防御力	2
防御回数	1 (25%)
キャパ	2
ギル	88
経験値	132

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸北西

●特殊攻撃：32%　くさいいき（麻痺）
●特殊防御：なし
●追加効果：麻痺
●おたから：なし

スライム

特徴
どろどろした不定形生命体。雑食性で、何でも構わず体内に取り込んで消化しようと這いずり寄ってくる。

生命値	200
攻撃力	23
攻撃回数	3 (90%)
防御力	4
防御回数	2 (30%)
キャパ	2
ギル	90
経験値	132

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸北西

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

タランチュラ

特徴
魔法で巨大化させたクモ。毛むくじゃらの巨体にも関わらず、8本の足を素早く動かして攻撃してくる。

生命値	200
攻撃力	24
攻撃回数	4 (60%)
防御力	2
防御回数	1 (25%)
キャパ	2
ギル	92
経験値	132

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸北西

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

カフジェル

特徴
地面が盛り上がったなと思う間もなく突然現れる。ハサミで肉を切り刻み、それを喰らうために、である。

生命値	200
攻撃力	24
攻撃回数	4 (60%)
防御力	2
防御回数	1 (25%)
キャパ	2
ギル	94
経験値	144

タイプ	ノーマル	生息地	浮遊大陸北西

●特殊攻撃：なし
●特殊防御：なし
●追加効果：なし
●おたから：なし

▼P33〜P48

クエストエリア③
▼P33〜P48

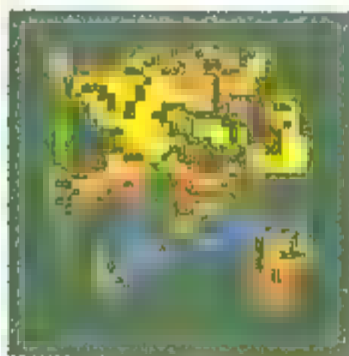
ピュグマン

特　　徴
ただの小さな動物のように見えるが、なんと5種類もの魔法を使ってくる、魔道師なみの高い知性を持ったモンスター。

タイプ	ノーマル	生息地	オーエンの塔

項目	値
生命値	109
攻撃力	16
攻撃回数	3 (60%)
防御力	2
防御回数	1 (25%)
キャパ	2
ギル	96
経験値	144

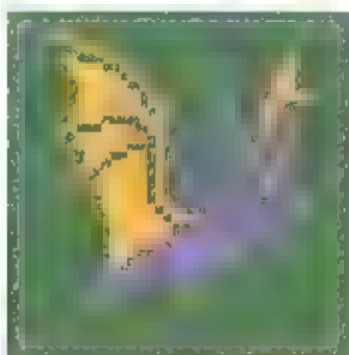
●特殊攻撃：45% ブライン・ポイズン・ファイア・ブリザド・スリプル
●追加効果：なし　●特殊防御：なし　●おたから：あり

ファージャルグ

特　　徴
その姿は小さなしなびた小鬼のようであり、さほど強そうな印象は受けない。しかし魔法を唱えることができるから要注意だ。

タイプ	ノーマル	生息地	オーエンの塔

項目	値
生命値	111
攻撃力	13
攻撃回数	3 (65%)
防御力	2
防御回数	1 (30%)
キャパ	2
ギル	98
経験値	144

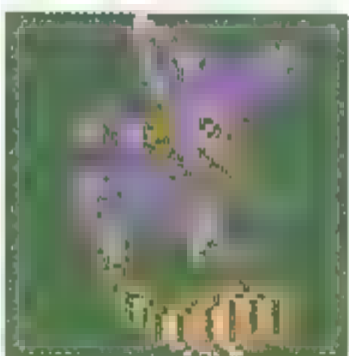
●特殊攻撃：45% トード・ブライン・ブリザラ・ポイズン
●特殊防御：なし　●追加効果：なし　●おたから：なし

ブラッドバット

特　　徴
いわゆる吸血コウモリである。全長30cm足らずと、あまり大きくはないが、一度噛みつかれると大量に血を吸われてしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	オーエンの塔

項目	値
生命値	144
攻撃力	26
攻撃回数	4 (80%)
防御力	2
防御回数	1 (30%)
キャパ	2
ギル	100
経験値	152

●特殊攻撃：なし　●追加効果：なし
●特殊防御：なし　●おたから：なし

プティメイジ

特　　徴
プティより知性が高く、普段は大人しい性格である。しかし、一度怒らせると本来の野性にかえって襲いかかってくる。

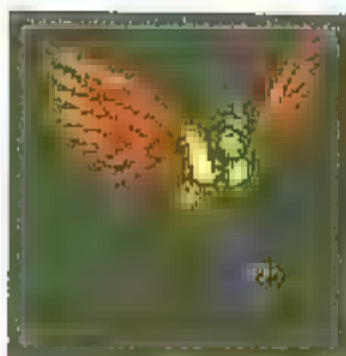
タイプ	ノーマル	生息地	オーエンの塔

項目	値
生命値	118
攻撃力	14
攻撃回数	3 (70%)
防御力	2
防御回数	1 (30%)
キャパ	2
ギル	101
経験値	152

●特殊攻撃：45% サイレス・ブリザラ　●追加効果：なし
●特殊防御：なし　●おたから：あり

◆クエストエリア③

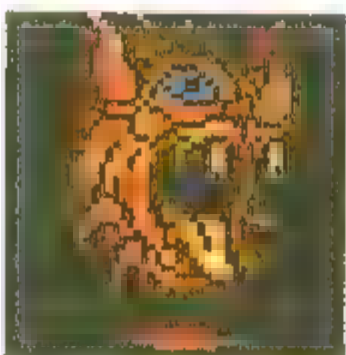
▼P33〜P48

フリアイ

特徴
人間の女性の顔と体をしてはいるものの、その顔は醜く不潔きわまりない。攻撃の確率も高いので、ちょっとイヤな相手だ。

タイプ	ノーマル	生息地	オーエンの塔

生命値	120
攻撃力	27
攻撃回数	4 (90%)
防御力	2
防御回数	1 (30%)
キャパ	2
ギル	102
経験値	152

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

オヒシュキ

特徴
巨大な頭だけのモンスター。大きな口をあけ、音もなく近寄ってくる。その口にかまれると、かなりのダメージを受けそう。

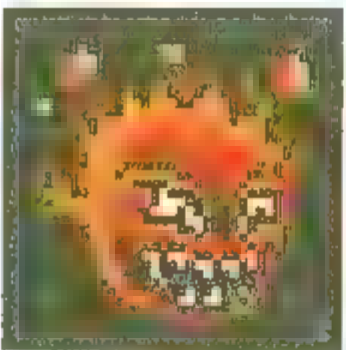
タイプ	ノーマル	生息地	オーエンの塔

生命値	122
攻撃力	27
攻撃回数	4 (90%)
防御力	2
防御回数	1 (30%)
キャパ	2
ギル	105
経験値	160

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

◆クエストエリア④

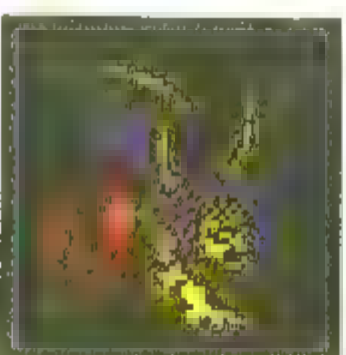
▼P49〜P64

ボム

特徴
フワフワと風船のように漂っているが、下手に傷つけようものなら、怒り狂って自爆してダメージを与える。炎に弱い。

タイプ	自爆系	生息地	地底湖

生命値	125
攻撃力	28
攻撃回数	4 (60%)
防御力	3
防御回数	1 (35%)
キャパ	2
ギル	110
経験値	160

- 特殊攻撃：32% 自爆
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

マンティコラ

特徴
獅子(しし)の体に竜の翼、サソリの尻尾という異形のモンスターで、その頭は人間のものである。高い知性を持ち合わせている。

タイプ	ノーマル	生息地	地底湖

生命値	128
攻撃力	28
攻撃回数	4 (60%)
防御力	3
防御回数	1 (35%)
キャパ	2
ギル	112
経験値	160

- 特殊攻撃：60% ブリザド
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

しょうにゅうせき

特　　徴
出遭った生物を自分と同じ物質、つまり石に化えてしまうというとんでもないモンスター。体が重いので動きは素早くない。

生命値	130
攻撃力	26
攻撃回数	4 (36%)
防御力	3
防御回数	1 (35%)
キャパ	2
ギル	115
経験値	160

タイプ	ノーマル	生息地	地底湖

- 特殊攻撃：23%　にらみ(石化)
- 特殊防御：なし
- 追加効果：だんだん石化
- おたから：あり

シーデビル

特　　徴
大きな口を開けて人間に襲いかかり、一瞬のうちに骨だけにしてしまう。この所業が海の悪魔と言われるゆえんである。

生命値	133
攻撃力	29
攻撃回数	4 (70%)
防御力	3
防御回数	1 (35%)
キャパ	2
ギル	116
経験値	180

タイプ	水　系	生息地	地底湖

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

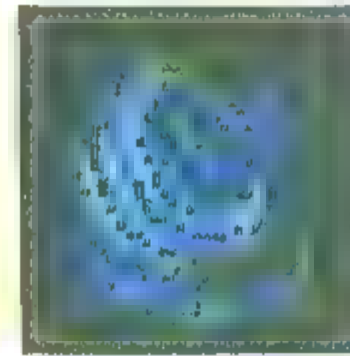
マーマン

特　　徴
男性版人魚であるが、その姿はほとんど人間らしさをとどめていない。ぬめぬめした体からはひどい悪臭がする。電撃に弱い。

生命値	136
攻撃力	30
攻撃回数	4 (80%)
防御力	3
防御回数	1 (35%)
キャパ	2
ギル	118
経験値	180

タイプ	水　系	生息地	地底湖

- 特殊攻撃：65%　ブリザド
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

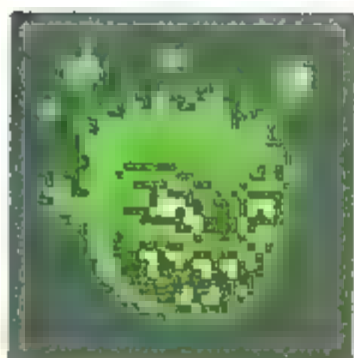
ルイナスウェーブ

特　　徴
ただの水の竜巻とあなどってはいけない。戦闘に入るとすさまじい水流でパーティを襲ってくるのだ。ただし、電撃には弱い。

生命値	140
攻撃力	32
攻撃回数	4 (36%)
防御力	3
防御回数	1 (40%)
キャパ	2
ギル	120
経験値	180

タイプ	水　系	生息地	地底湖

- 特殊攻撃：28%　くさいいき
- 特殊防御：なし
- 追加効果：麻痺
- おたから：なし

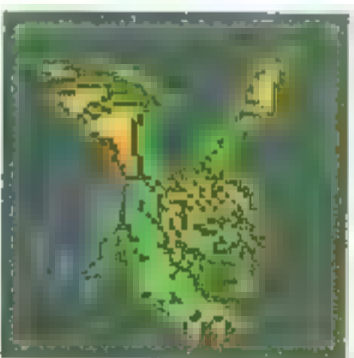
▼P49〜P64

バルーン

特徴
ボムと同種族である。しかし、その性格はさらに狂暴で、相手に大ダメージを与えるためなら自爆もいとわない。炎に弱い。

タイプ	自爆系	生息地	炎の洞窟

生命値	143
攻撃力	30
攻撃回数	4（80%）
防御力	3
防御回数	1（40%）
キャパ	2
ギル	125
経験値	180

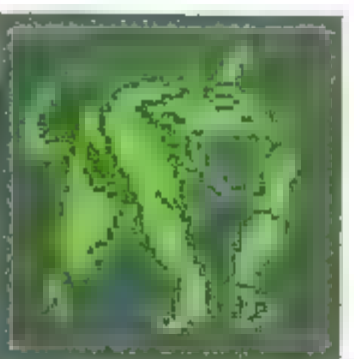
- 特殊攻撃：60%　自爆
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

ミルメコレオ

特徴
獅子と蟻の合いの子モンスター。鋭い牙をむき出して敵に喰らいつこうとする。しかし、冷気には弱い。

タイプ	炎系	生息地	炎の洞窟

生命値	147
攻撃力	32
攻撃回数	4（36%）
防御力	3
防御回数	1（40%）
キャパ	2
ギル	130
経験値	200

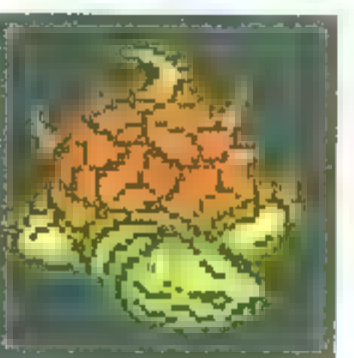
- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：だんだん石化
- おたから：なし

クロコッタ

特徴
ヒョウ型モンスターである。その性格は極めて狂暴で、牙と爪、角で攻撃してくる。しかし、冷気には弱い。

タイプ	炎系	生息地	炎の洞窟

生命値	150
攻撃力	31
攻撃回数	4（90%）
防御力	3
防御回数	1（40%）
キャパ	2
ギル	135
経験値	200

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

アダマンタイマイ

特徴
巨大な亀のようなその甲羅は、恐しく固い。通常の攻撃では武器がボロボロになってしまうほどだが、冷気には弱い。

タイプ	炎系	生息地	炎の洞窟

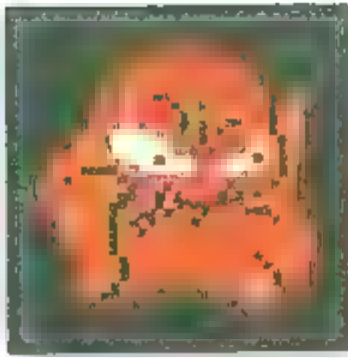
生命値	153
攻撃力	31
攻撃回数	4（90%）
防御力	4
防御回数	2（50%）
キャパ	3
ギル	135
経験値	200

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

▼P49〜P64

クエストエリア④

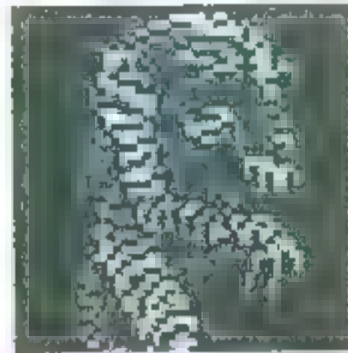
▼P49～P64

レッドマシュマロ

特徴
ぷよぷよと赤くとらえどころのない体は、なかなか剣の攻撃を受けつけない。しかし炎にあたると体が溶け出してしまう。

タイプ	氷系	生息地	炎の洞窟

項目	値
生命値	155
攻撃力	32
攻撃回数	4 (60%)
防御力	4
防御回数	2 (25%)
キャパ	3
ギル	140
経験値	200

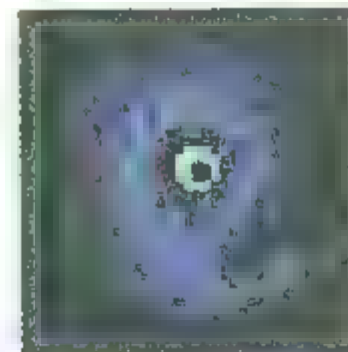
- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ファラオ

特徴
太古の王のミイラが、生者を呪うあまり地上に復活したものであり、その怨念はすさまじい。しかし、回復・炎系魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	ハインの城

項目	値
生命値	160
攻撃力	32
攻撃回数	4 (36%)
防御力	3
防御回数	1 (45%)
キャパ	3
ギル	145
経験値	240

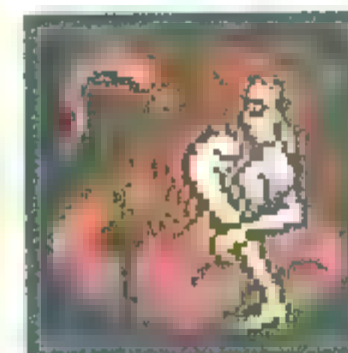
- 特殊攻撃：30% にらみ(眠り)
- 特殊防御：混乱
- 追加効果：混乱
- おたから：あり

レムレース

特徴
不気味な紫色の霧で人間の体を包み込み、じわじわと殺そうとする、邪悪にとらわれた死者の魂。回復・炎系の魔法に弱い。

タイプ	アンデッド	生息地	ハインの城

項目	値
生命値	164
攻撃力	32
攻撃回数	4 (60%)
防御力	3
防御回数	1 (45%)
キャパ	3
ギル	150
経験値	240

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：混乱
- おたから：なし

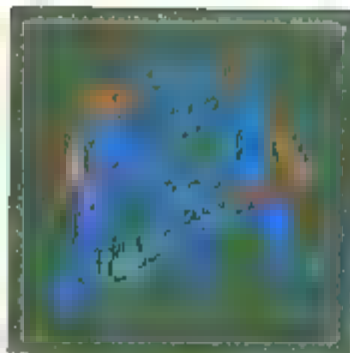
ラミア

特徴
人蛇の尻尾をうねらせ歩くモンスター。その尻尾で人間をギュウギュウ締め殺すのを無上の楽しみとしている。

タイプ	ノーマル	生息地	ハインの城

項目	値
生命値	168
攻撃力	33
攻撃回数	4 (70%)
防御力	3
防御回数	1 (45%)
キャパ	3
ギル	155
経験値	240

- 特殊攻撃：30% にらみ(混乱)
- 特殊防御：混乱
- 追加効果：なし
- おたから：あり

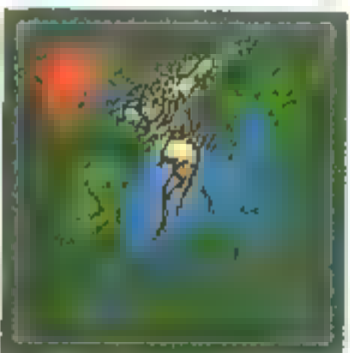
クエストエリア④ ▼P49〜P64

デーモン

特徴
悪魔族の中では下級に位置するが、その姿は見る者を恐怖におとしいれる。悪の象徴のようなモンスターである。

タイプ	ノーマル	生息地	ハインの城

生命値	171
攻撃力	33
攻撃回数	4 (70%)
防御力	3
防御回数	1 (45%)
キャパ	3
ギル	158
経験値	288

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから　あり

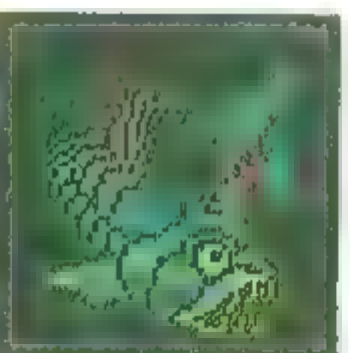
デュラハン

特徴
戦場で無念の死をとげた者の魂が実体化した。見るからに恐しい戦士である。無念を晴らそうと、猛然(もうぜん)と襲いかかってくる。

タイプ	ノーマル	生息地	ハインの城

生命値	350
攻撃力	40
攻撃回数	5 (60%)
防御力	3
防御回数	1 (50%)
キャパ	3
ギル	160
経験値	288

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

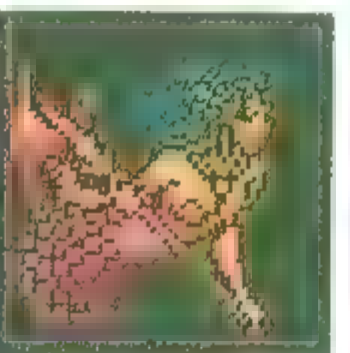
クエストエリア⑤ ▼P65〜P72

アネット

特徴
人里の怪魚が魔力によって狂暴化したモンスター。魚とは思えないほど堅いウロコに覆(おお)われている。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	外海

生命値	179
攻撃力	34
攻撃回数	4 (80%)
防御力	3
防御回数	1 (50%)
キャパ	3
ギル	165
経験値	288

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

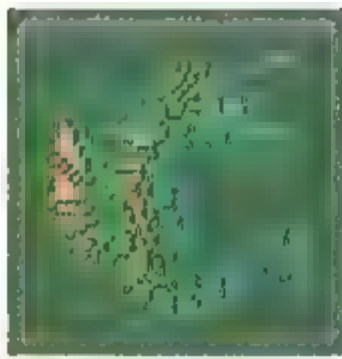
マーメイド

特徴
その美しい姿にだまされてはいけない。人間が近付くとみるみる醜い形相に変化して襲いかかってくる。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	外海

生命値	182
攻撃力	35
攻撃回数	4 (90%)
防御力	3
防御回数	1 (50%)
キャパ	3
ギル	170
経験値	288

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

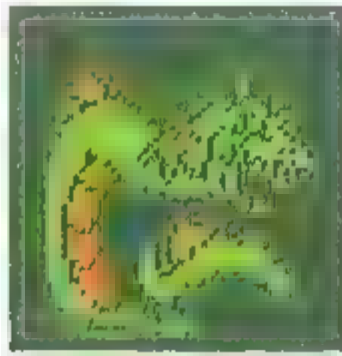
クエストエリア⑤

シーホース

特徴
巨大なタツノオトシゴである。頭のツノや尻尾でパーティの船に襲いかかってくる。弱点は電撃である。

タイプ	水系	生息地	外海

生命値	185
攻撃力	35
攻撃回数	4 (90%)
防御力	3
防御回数	1 (50%)
キャパ	3
ギル	185
経験値	320

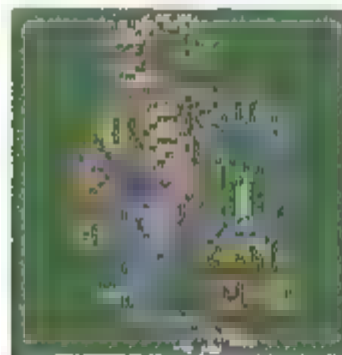
- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

シーサーペント

特徴
水に棲む巨大な竜の一種である。あまりの巨体に圧倒されるが、体に較べて攻撃力はさほどでもない。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	外海

生命値	190
攻撃力	36
攻撃回数	4 (60%)
防御力	3
防御回数	1 (50%)
キャパ	3
ギル	180
経験値	320

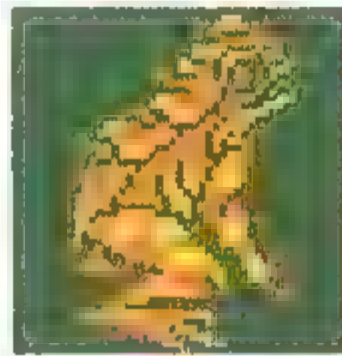
- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

コッカトリス

特徴
雄鶏の産んだ卵をひきがえるが温めて産まれた生物。頭にはトサカがあり、その鋭い眼光で相手を徐々に石化してしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	水の洞窟

生命値	195
攻撃力	37
攻撃回数	5 (36%)
防御力	3
防御回数	1 (60%)
キャパ	3
ギル	185
経験値	320

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：だんだん石化
- おたから：あり

ポイズントード

特徴
毒を持ったカエル、といっても体長50cm以上もある怪物である。HPも高いが、炎に対しては抵抗力がない。

タイプ	氷系	生息地	水の洞窟

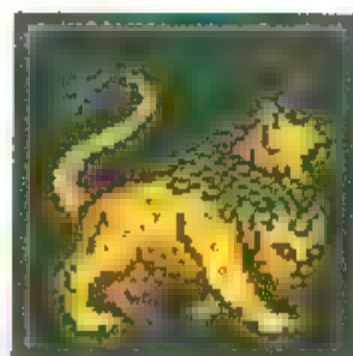
生命値	200
攻撃力	37
攻撃回数	5 (36%)
防御力	3
防御回数	1 (60%)
キャパ	3
ギル	190
経験値	360

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：毒
- おたから：なし

▼P65〜P72

◆クエストエリア⑤

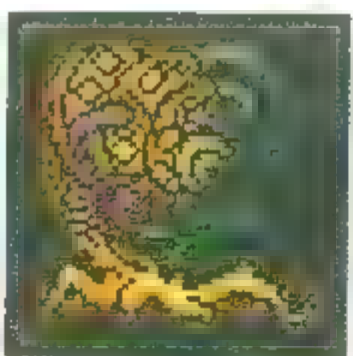
▼P65～P72

ツインヘッド

特徴
双頭のヒョウである。2つの頭が時には同時に、その牙と角で攻撃をしかけてくる。なかなか手強い相手である。

タイプ	ノーマル	生息地	水の洞窟

項目	値
生命値	205
攻撃力	36
攻撃回数	4 (60%)
防御力	3
防御回数	1 (60%)
キャパ	3
ギル	195
経験値	360

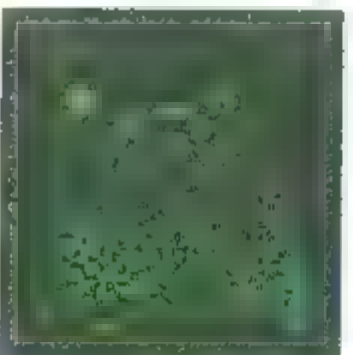
- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

ローパー

特徴
地震の時にできた次元のひずみからやってきた怪物。うごめく触手で生きている者を襲い、その体に寄生する。電撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	水の洞窟

項目	値
生命値	210
攻撃力	37
攻撃回数	5 (36%)
防御力	3
防御回数	1 (60%)
キャパ	3
ギル	200
経験値	360

- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：麻痺
- ●おたから：あり

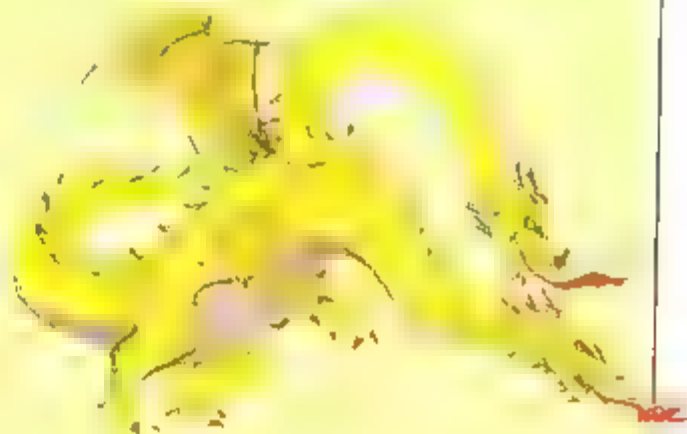
アガリアレプト

特徴
やはり異次元のモンスターである。人間とも動物ともつかない姿は、生理的嫌悪感と恐怖をもたらす。しかし電撃には弱い。

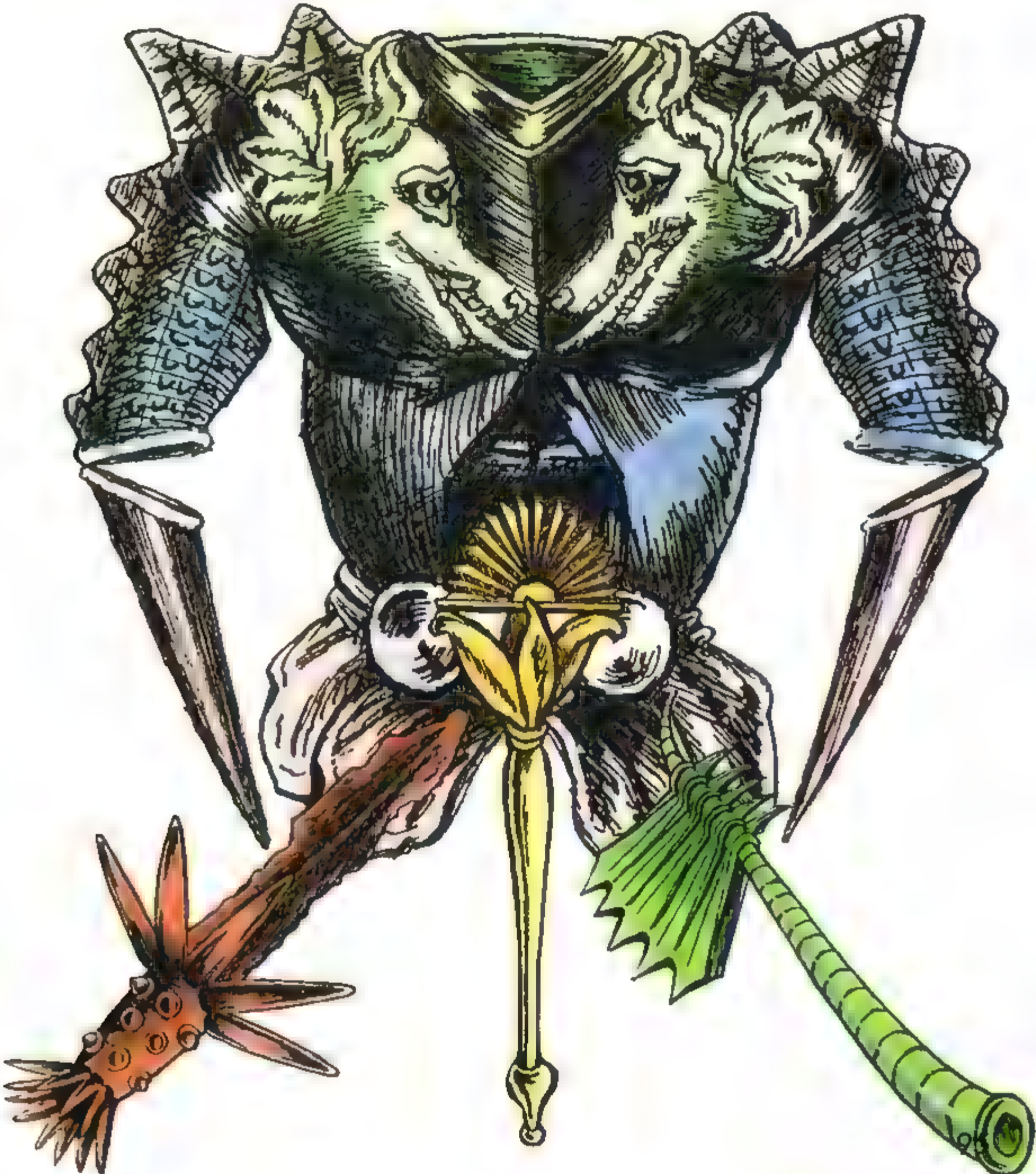
タイプ	水系	生息地	水の洞窟

項目	値
生命値	215
攻撃力	37
攻撃回数	4 (70%)
防御力	3
防御回数	1 (60%)
キャパ	3
ギル	210
経験値	400

- ●特殊攻撃：なし
- ●特殊防御：なし
- ●追加効果：なし
- ●おたから：なし

★モンスターの有効利用

先に進みたいけれど、レベルが低くて行けないから、効率よく経験値を稼ぎたい。強い武器を買いたいけれど、お金が足りない。そんな時、このリストを参考にすれば、どのモンスターが一番稼がせてくれるかがわかる。モンスターをどんどん利用しよう。

アイテムマニュアル

データリスト 2

情報の読み方

ここでは武器や防具の詳細なデータや特徴から、通常アイテム、戦闘アイテム、さらにクリアアイテムをイラスト入りで紹介している。アイテムは、持てる数に限りがある。今、パーティに何が必要かを見極めよう。

◆アイテムマニュアル1〔武器・防具〕

❶武器or防具
数あるアイテムを、武器・防具の2つに分類している。

❷アイテム種類
武器・防具と大きく2つに分類した上で、さらに種類ごとに分けたもの。

❸アイテム名
この世界で使われている武具・防具の、それぞれの名称。

❹アイテムイラスト
それぞれのアイテムのイラスト。武具によっては別の世界と共通のグラフィックを持つモノもある。

❺武器有効属性／防具有効属性
武器や防具の属する系統。冷気系は火炎系の、火炎系は冷気系の、電撃系は水棲の魔物に効果大だ。

❻命中率／回避率
その武器を使って攻撃した時の基本命中率。防具の場合は敵の攻撃を防ぐ時の基本回避率。

❼攻撃数値／防御数値
武器や防具があらかじめ備えている攻撃力、または防御力。

❽魔法攻撃／魔法防御
武器に備わっている魔法の効力と、防具に備わっている魔法に対する抵抗力。

❾追加効果／追加効果防止
その武器で攻撃することによって生じる特殊効果。またはどの追加効果を防御することができるか。

❿装備特殊効果
武器や防具を装備することによってキャラクターのステータスが得る効果。

⓫装備できるキャラ
その武器や防具を装備することのできるキャラクター(黄色になったキャラクター)。

⓬特徴
それぞれの武器・防具の特徴。また、総合的な強さの度合いなども表わしている。

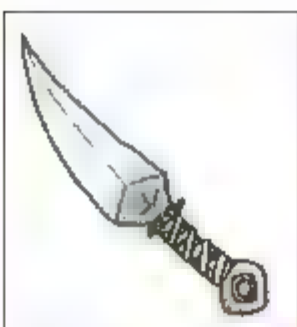
★有効属性を考えて戦略決定

左の5の説明でも触れた有効属性。これは、75ページからのモンスターマニュアルのタイプの項目とつき合わせて武器・防具を装備していけば、戦いを有利に運べる。特に武器は持ち替えて臨機応変に！

▲水棲モンスターには電撃属性を持つ武器で

武器

ナイフ

ナイフ

武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	6
魔法攻撃	―
追加効果	―
装備特殊効果	―

特徴

刃のついた武器の中では、極く小さな武器。持ち歩きに便利だが気休め程度。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	**黒魔**	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ダガー

武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	8
魔法攻撃	―
追加効果	―
装備特殊効果	―

特徴

ナイフより多少長く刃わたりのある短刀。威力はナイフに毛の生えたぐらい。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	**黒魔**	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ミスリルナイフ

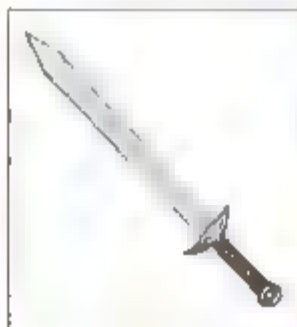
武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	10
魔法攻撃	―
追加効果	―
装備特殊効果	―

特徴

カズスでしか採れない、貴重な金属ミスリルで作られたナイフ。魔道師の必需品。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	**黒魔**	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

剣 けん

ロングソード

武器有効属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	10
魔法攻撃	―
追加効果	―
装備特殊効果	―

特徴

戦士が身に付ける剣の中では最もオーソドックスな型。初期の魔物には効果大。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ワイトスレイヤー

武器有効属性	回復
命中率	80%
攻撃数値	15
魔法攻撃	―
追加効果	―
装備特殊効果	―

特徴

サスーン王家に代々伝わる名剣。その名のとおりアンデッドに絶大な威力を誇る。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ミスリルソード

武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	7
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

特徴
カズスの特産物ミスリルでできた剣。普通の金属より固く威力もある。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

サーペントソード

武器有効属性	電撃
命中率	80%
攻撃数値	25
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

特徴
攻撃した相手の体内に電撃を走らせる剣。水棲モンスターに威力を発揮する。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

サラマンドソード

武器有効属性	火炎
命中率	80%
攻撃数値	32
魔法攻撃	ファイア
追加効果	
装備特殊効果	

特徴
炎の中に棲むトカゲ、サラマンダーの力を封じた剣。冷気系のモンスターに強い。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ティルヴィング

武器有効属性	ノーマル
命中率	75%
攻撃数値	29
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

特徴
剣の先にとげ状のものがついていて、力のない者でも高いダメージを与えられる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

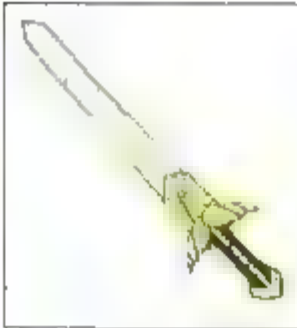
フリーズブレイド

武器有効属性	冷気
命中率	80%
攻撃数値	40
魔法攻撃	ブリザド
追加効果	
装備特殊効果	

特徴
ブリザドの魔法を封じ込めた剣。火炎系のモンスターに大ダメージを与えられる

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

剣

キングスソード

武器有効属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	50
魔法攻撃	
追加効果	———
装備特殊効果	

特徴
歴代アーガス王に伝えられている王者の剣。つかには見事な装飾が施されている。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ブラッドソード

武器有効属性	HP吸収
命中率	80%
攻撃数値	35
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	———

特徴
敵を傷つけたときに流れる血液と一緒に生命力までを吸いとってしまう恐しい剣。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

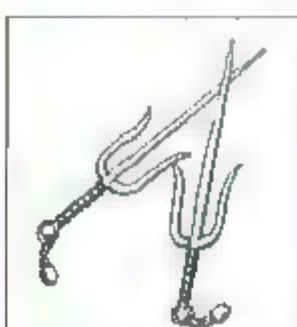
棍（こん）

ヌンチャク

武器有効属性	ノーマル
命中率	70%
攻撃数値	12
魔法攻撃	———
追加効果	———
装備特殊効果	

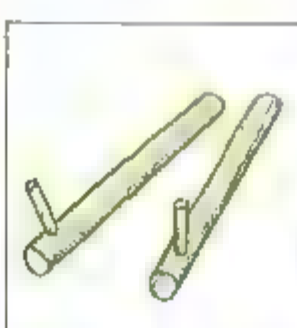
特徴
鎖に柄がついた武器で、格闘技に長けた者だけが使いこなせる。威力はそこそこ。

装備できるキャラ	たま	戦士	**モン**	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

トンファー

武器有効属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	20
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	———

特徴
はるか昔、遠い異国の地より伝えられたものに、モンクが改良を加えた武器。

装備できるキャラ	たま	戦士	**モン**	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

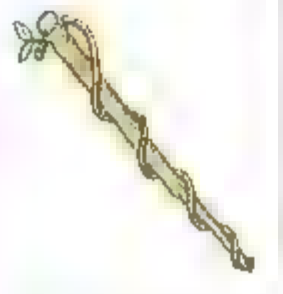
さんせつこん

武器有効属性	ノーマル
命中率	70%
攻撃数値	25
魔法攻撃	
追加効果	———
装備特殊効果	

特徴
扱いの難しい武器でこれも格闘技に長けた者にしか使えない。命中率もやや低い。

装備できるキャラ	たま	戦士	**モン**	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

武器

杖 つえ

つえ

武器有効属性	ノーマル
命中率	50%
攻撃数値	3
魔法攻撃	——
追加効果	——
装備特殊効果	——

特徴
白魔法を使う者の象徴とも言えるものだが、武器としてはほとんど威力はない。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	黒魔	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	**導師**	魔界

もえるつえ

武器有効属性	ノーマル
命中率	50%
攻撃数値	8
魔法攻撃	ファイア
追加効果	——
装備特殊効果	——

特徴
ファイアの魔法が封じ込められたつえ。魔道師の念力でその魔力を開放できる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	黒魔	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	**導師**	魔界

こおるつえ

武器有効属性	ノーマル
命中率	50%
攻撃数値	8
魔法攻撃	ブリザド
追加効果	——
装備特殊効果	——

特徴
もえるつえと同様、打撃力は低いものの、ブリザドの魔法を自在に操れる様になる

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	黒魔	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	**導師**	魔界

ひかるつえ

武器有効属性	ノーマル
命中率	50%
攻撃数値	8
魔法攻撃	サンダー
追加効果	——
装備特殊効果	——

特徴
サンダーの魔法が封じてあり、黒魔法の術者でなくとも電撃攻撃が可能となる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	黒魔	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	**導師**	魔界

ロッド

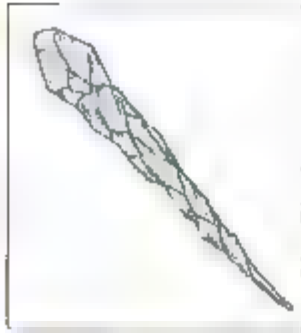
ミスリルロッド

武器有効属性	ノーマル
命中率	60%
攻撃数値	5
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	—

特徴
つえと並ぶ魔道師の象徴的アイテム。素材はミスリルだが、威力はあまりない。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	**黒魔**	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	**幻術**	吟遊	**魔人**	**導師**	**魔界**

ロッド

こおりのぼう

項目	値
武器有効属性	冷気
命中率	70%
攻撃数値	12
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	氷の魔力アップ

特徴
冷気を操る魔力を増大させる神秘の棒。その冷力は炎系モンスターにも効果大だ。

装備できるキャラ：たま 戦士 モン 白魔 **黒魔** **赤魔** 狩人 ナイ シー 学者 風水 竜騎 バイ 空手 魔剣 **幻術** 吟遊 **魔人** 導師 **魔界**

ほのおのぼう

項目	値
武器有効属性	火炎
命中率	70%
攻撃数値	12
魔法攻撃	——
追加効果	——
装備特殊効果	炎の魔力アップ

特徴
火炎を操る魔力を増大させる。戦闘時には炎力で冷気系の魔物を溶かしてしまう。

装備できるキャラ：たま 戦士 モン 白魔 **黒魔** **赤魔** 狩人 ナイ シー 学者 風水 竜騎 バイ 空手 魔剣 **幻術** 吟遊 **魔人** 導師 **魔界**

弓 ゆみ

ゆみ

項目	値
武器有効属性	ノーマル
命中率	90%
攻撃数値	5
魔法攻撃	
追加効果	——
装備特殊効果	

特徴
軽量かつシンプルな弓の中で一番基本的なもの。命中率が高く遠距離攻撃も可能。

装備できるキャラ：**たま** **戦士** モン 白魔 **黒魔** **赤魔** **狩人** ナイ シー 学者 風水 竜騎 バイ 空手 魔剣 幻術 吟遊 魔人 導師 魔界

グレートボウ

項目	値
武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	8
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	——

特徴
弓よりも重く、少し大きめ。そのため命中率は多少落ちるが貫通力はアップ。

装備できるキャラ：**たま** **戦士** モン 白魔 **黒魔** **赤魔** **狩人** ナイ シー 学者 風水 竜騎 バイ 空手 魔剣 幻術 吟遊 魔人 導師 魔界

キラーボウ

項目	値
武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	15
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	——

特徴
狩人一族に代々伝えられてきた必殺のボウ。それだけに使い手はごく限定される。

装備できるキャラ：たま 戦士 モン 白魔 黒魔 赤魔 **狩人** ナイ シー 学者 風水 竜騎 バイ 空手 魔剣 幻術 吟遊 魔人 導師 魔界

武器

弓

ルーンのゆみ

武器有効属性	ノーマル
命中率	90%
攻撃数値	25
魔法攻撃	——
追加効果	——
装備特殊効果	——

特徴

古代ルーン文字が刻み込まれている弓で、小ぶりながらも精巧。威力もすこぶる高い。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

矢（や）

きのや

武器有効属性	ノーマル
命中率	90%
攻撃数値	6
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

特徴

矢の中では最もベーシックなもの。軽量で扱いやすいがその分威力は小さい。

装備できるキャラ

たま	**戦士**	モン	白魔	**黒魔**	**赤魔**	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

せいなるや

武器有効属性	回復
命中率	85%
攻撃数値	13
魔法攻撃	——
追加効果	
装備特殊効果	

特徴

白魔法で聖なる力を封じ込めた矢。特にアンデッド系には絶大なる効果を発揮。

装備できるキャラ

たま	**戦士**	モン	白魔	**黒魔**	**赤魔**	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

てつのや

武器有効属性	ノーマル
命中率	85%
攻撃数値	17
魔法攻撃	——
追加効果	——
装備特殊効果	

特徴

鋼鉄で作られた矢。木の矢より重いが、その分だけ威力も増している。

装備できるキャラ

たま	**戦士**	モン	白魔	**黒魔**	**赤魔**	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

いかづちのや

武器有効属性	電撃
命中率	85%
攻撃数値	30
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

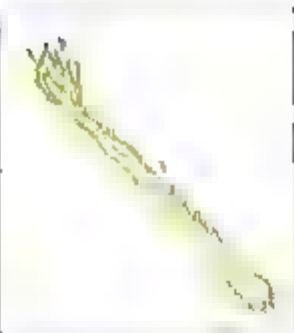
特徴

矢じりに電流を帯びた矢。敵を射抜くと同時に電撃を与える。水棲系に効果大。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

矢

ほのおのや

武器有効属性	火炎
命中率	90%
攻撃数値	30
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

特徴

火炎を帯びた矢。特に冷気系の魔物に効果大で射抜いた周囲から溶かしてしまう

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

こおりのや

武器有効属性	冷気
命中率	90%
攻撃数値	30
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	

特徴

冷気を帯びた矢。特に火炎系の魔物に効果大で射抜いた周囲から凍らせてしまう。

装備できるカャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

メデューサのや

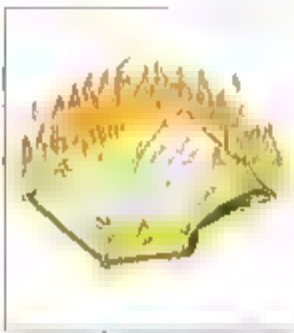
武器有効属性	石化
命中率	100%
攻撃数値	20
魔法攻撃	石化
追加効果	
装備特殊効果	

特徴

見る者全てを石に変えるメデューサの妖気を封じてある矢。石化の能力がある。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

本（ほん）

ほのおのほん

武器有効属性	火炎
命中率	70%
攻撃数値	32
魔法攻撃	—
追加効果	
装備特殊効果	

特徴

火炎の力が封じ込められた本。冷気系モンスターに大きなダメージを与えられる

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	**学者**	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

こおりのほん

武器有効属性	冷気
命中率	70%
攻撃数値	32
魔法攻撃	
追加効果	—
装備特殊効果	—

特徴

冷気の力が封じ込められた本。火炎系モンスターに大きなダメージを与えられる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	**学者**	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

武器 本

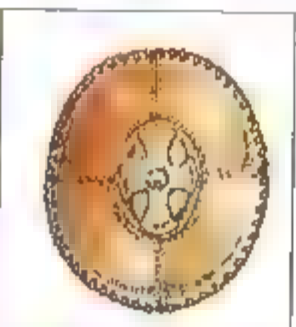
ひかりのほん

武器有効属性	電撃
命中率	70%
攻撃数値	32
魔法攻撃	
追加効果	
装備特殊効果	――

特徴
電撃の力が封じ込められた本。特に水棲のモンスターに大きな威力を発揮する。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	**学者**	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

防具 盾 たて

かわのたて

防御有効属性	ノーマル
回避率	3%
防御数値	3
魔法防御	2
追加効果防止	
装備特殊効果	――

特徴
獣の皮をなめして作ったたて。軽く扱いやすいが防御の効果はあまり大きくない。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	**竜騎**	**ハイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ミスリルのたて

防御有効属性	ノーマル
回避率	7%
防御数値	5
魔法防御	7
追加効果防止	――
装備特殊効果	――

特徴
ミスリル金属で作られたたて。特殊金属のため軽く、戦士系以外の者にも扱える。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	**竜騎**	**ハイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

アイスシールド

防御有効属性	冷気
回避率	9%
防御数値	8
魔法防御	8
追加効果防止	――
装備特殊効果	――

特徴
冷却機能を備えたたて。通常の防具では防ぐことのできない炎をやわらげる。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	**竜騎**	**ハイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

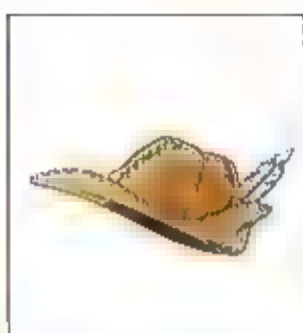
ゆうしゃのたて

防御有効属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	10
追加効果防止	12
魔法防御	石化
装備特殊効果	――

特徴
その昔、メデューサを倒した勇者が持っていたとされるたて。石化を防止する。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	**竜騎**	**ハイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

兜 かぶと

かわのぼうし

防具有効属性	ノーマル
回避率	1%
防御数値	1
魔法防御	[illegible]
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴

皮のたてと同様、獣の皮をなめして作ったぼうし。やはり大した防御力はない。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	**モン**	**白魔**	**黒魔**	**赤魔**	**狩人**	**ナイ**	**シー**	**学者**	**風水**	**竜騎**	**バイ**	**空手**	魔剣	**幻術**	**吟遊**	**魔人**	**導師**	**魔界**

ミスリルかぶと

防具有効属性	ノーマル
回避率	4%
防御数値	2
追加効果防止	4
魔法防御	
装備特殊効果	

特徴

ミスリルでできたかぶと。多少重いため、力のない魔道師には装備できない。

装備できるキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	狩人	**ナイ**	**シー**	学者	風水	**竜騎**	**バイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

ツノガイのかぶと

防具有効属性	ノーマル
回避率	5%
防御数値	3
魔法防御	5
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴

大きくて堅いツノガイの殻を使って作られたかぶと。戦士系にしか扱えない。

装備できんキャラ	**たま**	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	**ナイ**	シー	学者	風水	**竜騎**	**バイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

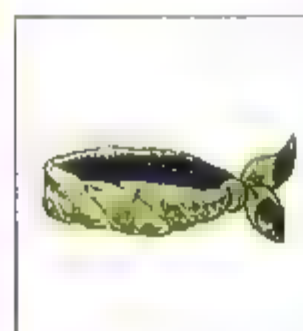
アイスヘルム

防具有効属性	冷気
回避率	6%
防御数値	4
魔法防御	6
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴

冷却機能を備えているかぶと。防具自体の持つ魔力で炎のダメージを減少する。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	**赤魔**	**狩人**	**ナイ**	**シー**	学者	風水	竜騎	**バイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

はちまき

防具有効属性	ノーマル
回避率	6%
防御数値	4
魔法防御	4
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴

格闘技の修業をする者が精神統一のために使っている頭の帯。気合いで防御する。

装備できるキャラ	たま	戦士	**モン**	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	**空手**	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

防具

兜

がくしゃのぼうし

防具有効属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	5
魔法防御	6
追加効果防止	―
装備特殊効果	―

特徴

その名のとおり、学者のために作られたぼうし。魔道師系ならほとんど装備できる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
				白魔	**黒魔**					**学者**								**魔人**	**導師**	

鎧 よろい

ふく

防具有効属性	ノーマル
回避率	0%
防御数値	1
魔法防御	0
追加効果防止	―
装備特殊効果	―

特徴

布でできた服。普段着とまったく変わらないため防御効果はほとんどない。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
	たま	**戦士**	**モン**	**白魔**	**黒魔**	**赤魔**	**狩人**	**ナイ**	**シー**	**学者**	**風水**	**竜騎**	**ハイ**	**空手**		**幻術**	**吟遊**	**魔人**	**導師**	**魔界**

かわよろい

防具有効属性	ノーマル
回避率	1%
防御数値	2
魔法防御	1
追加効果防止	―
装備特殊効果	―

特徴

獣の皮で作ったよろい。服よりはいいが防御力は大してない。軽いだけが取り柄。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
	たま	**戦士**	**モン**	**白魔**	**黒魔**	**赤魔**	**狩人**	**ナイ**	**シー**	**学者**	**風水**	**竜騎**	**ハイ**	**空手**		**幻術**	**吟遊**	**魔人**	**導師**	**魔界**

ミスリルアーマー

防具有効属性	ノーマル
回避率	3%
防御数値	3
魔法防御	3
追加効果防止	―
装備特殊効果	―

特徴

ミスリル製のよろい。皮よりも多少重さがあるため、身に付けられる者は限られる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
	たま	**戦士**				**赤魔**	**狩人**	**ナイ**				**竜騎**	**ハイ**							

ツノガイのよろい

防具有効属性	ノーマル
回避率	4%
防御数値	4
魔法防御	4
追加効果防止	―
装備特殊効果	―

特徴

ツノガイの殻を8～12個ほども使って作られたよろい。戦士系のみ装備できる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	ハイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
		戦士					**狩人**	**ナイ**				**竜騎**	**ハイ**							

鎧

アイスアーマー

防具有効属性	冷気
回避率	6%
防御数値	5
魔法防御	4
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴
よろい自体が冷気の魔力を持っていて、炎のダメージを減少させる効力がある。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	**ナイ**	シー	学者	風水	**竜騎**	**バイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

フレイムメイル

防具有効属性	火炎
回避率	6%
防御数値	5
魔法防御	4
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴
よろい自体に備わっている魔力は、冷気のダメージを減少させる効力がある。

装備できるキャラ	たま	**戦士**	モン	白魔	黒魔	赤魔	**狩人**	**ナイ**	シー	学者	風水	**竜騎**	**バイ**	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

けんぽうぎ

防具有効属性	ノーマル
回避率	8%
防御数値	6
魔法防御	3
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴
精神、体力を鍛える者が好んで身につける服。気の力を増大させ防御力を高める。

装備できるキャラ	たま	戦士	**モン**	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	**空手**	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界

まどうしのふく

防具有効属性	ノーマル
回避率	7%
防御数値	9
魔法防御	7
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴
魔道師の霊力を縦糸に、魔力を横糸にして織り込んだローブ。神秘の力で身を守る。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	**黒魔**	**赤魔**	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	**幻術**	吟遊	**魔人**	**導師**	**魔界**

がくしゃのふく

防具有効属性	ノーマル
回避率	12%
防御数値	15
魔法防御	7
追加効果防止	
装備特殊効果	

特徴
高名な学者の研究によって開発された特殊な繊維で織り込まれた服。軽くて丈夫。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	**白魔**	**黒魔**	赤魔	狩人	ナイ	シー	**学者**	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	**魔人**	**導師**	魔界

防具

鎧

ナイトのよろい

防具有効属性	ノーマル
回避率	9%
防御数値	12
魔法防御	7
追加効果防止	石化
装備特殊効果	—

特徴
手柄をたてたナイトが王より授けられたという頑丈なよろい。石化を防ぐ力がある。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
								○												

小手 こて

どうのうでわ

防具有効属性	ノーマル
回避率	2%
防御数値	1
魔法防御	3
追加効果防止	—
装備特殊効果	—

特徴
霊力できたえ上げた銅で作られた腕輪。不思議な力が装着部分を保護する。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
				○	○	○				○	○					○		○	○	○

ミスリルのこて

防具有効属性	ノーマル
回避率	5%
防御数値	1
魔法防御	2
追加効果防止	—
装備特殊効果	—

特徴
ミスリル製のグローブ。比較的軽く、剣を操る戦士系の者に重宝がられている。

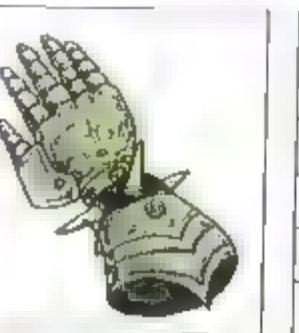
装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
	○	○				○		○				○	○							

ミスリルのうでわ

防具有効属性	ノーマル
回避率	7%
防御数値	2
魔法防御	3
追加効果防止	—
装備特殊効果	—

特徴
ミスリル金属を霊力できたえ上げて作った腕輪。銅の腕輪よりその効力は高い。

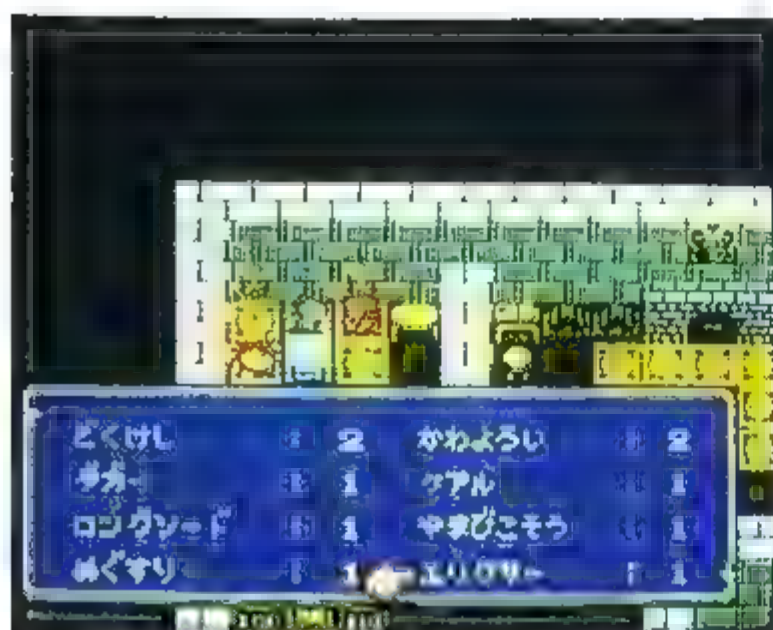
装着できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
				○	○	○				○	○					○		○	○	○

ガントレット

防具有効属性	ノーマル
回避率	8%
防御数値	2
魔法防御	3
追加効果防止	—
装備特殊効果	—

特徴
ミスリルのこてより重いため、戦士系でもより力の強い者だけが身につけられる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
								○				○	○							

アイテムマニュアル2〔通常アイテム・戦闘アイテム〕

ここでは前編で登場する20種のアイテムを、フィールド上でも使える通常アイテム14種、戦闘時のみ使える戦闘アイテム6種の2つに分類している。さらに、特徴としてそのアイテムの持つ効力や製造方法、発祥についてなども述べている。使い方のわからないアイテムなども、これを参考にして上手に使いこなしてほしい。

▲通常アイテムは、自分や仲間にだけでなく、街や村の人々などに使える場合もある

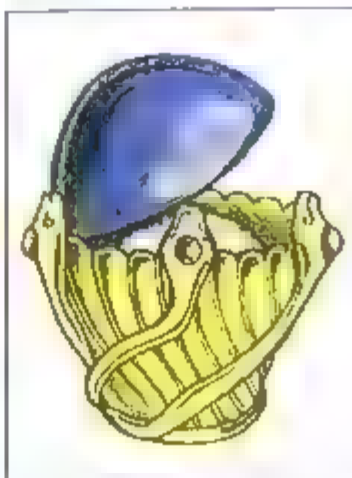
▲戦闘アイテムは通常攻撃より大ダメージを敵に与えられる場合がままある。バシバシ使おう！

ポーション

特徴

薬草の葉を煎じたもの。小さなビンに1回分ずつ分けて入っているので、持ち運びに便利。飲むとHPが約20P前後回復する。

ハイポーション

特徴

薬草の芽が出たばかりのうちに、その根だけを煎じた薬。ポーションよりも高価で、飲むとHPが500P前後も回復する。

どくけし

特徴

日陰に群生するタンポポの一種の葉を煎じたもの。この葉は香りはほんのりと甘いが、煎じると苦くなる。体内の毒を消す。

めぐすり

特徴

薬草や毒消し草の葉を煎じた後に残ったものに、ハーブを混ぜて絞った薬。少量でも効果があるので安価。盲目状態を治す。

やまびこそう

特徴
キク科の多年草で、夏に白く小さな花が咲く。その花が咲く前のつぼみを乾燥させ、粉状にしたもの。沈黙の状態を元にもどす。

きんのはり

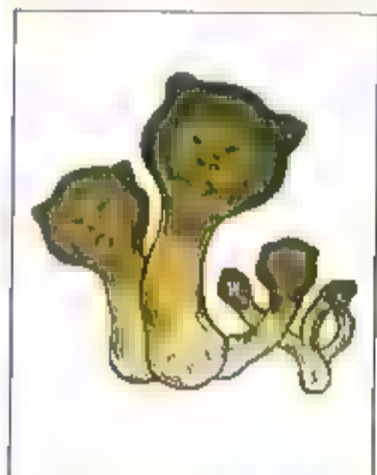
特徴
トカゲの尻尾と金とを混ぜて作った針を白魔道師が清めたもの。石にされた者に刺すと、みるみるうちに体が柔らかくなる。

おとめのキッス

特徴
高山植物の朝露を集めた薬。カエルの状態を元に戻す。昔、美しい乙女が口づけでその呪いを解いた伝説からこの名がついた。

うちでのこづち

特徴
昔、異国から伝わった、体を大きくするこづちを改良したもの。小人になったり戻ったりできる。1人ずつしか使用できない。

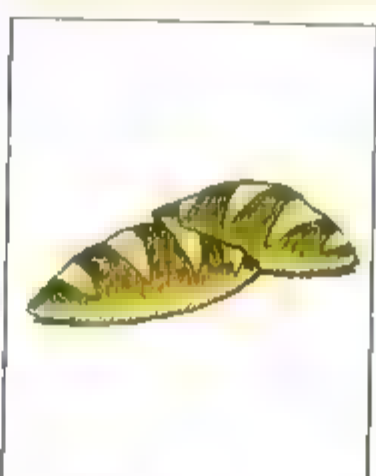
ラッコのあたま

特徴
湿地帯に生えるキノコの1種。かさの部分がラッコに似ているのでこの名がついた。塔やダンジョンから外へとワープできる。

フェニックスのお

特徴
不死鳥フェニックスが落としていった尾羽根。青色とバラ色が微妙に混じり合って不思議な光を放つ。死んだ者を蘇えらせる。

エリクサー

特徴
魔道師の研究によって作り出された薬。HP・MPを完全回復する。だが、調合法が難しく、今ではそれを知る者もいない。

こびとのパン

特徴
小人族が地理を把握するために、魔道師に頼んで作ってもらったもの。食べると頭の中に、自分を中心にした世界図が広がる。

まほうのかぎ

特徴

浮遊大陸のはるか辺境の地の錠前屋だけが作れるという万能鍵。ほとんどの扉の鍵を開けられるが、1回で壊れてしまう。

ギサールのやさい

特徴

大根の一種で、でぶチョコボの大好物。人間でも食べられるが味はよくない。特定の場所で使うとでぶチョコボを呼び出せる。

なんきょくのかぜ

特徴

異国を旅した魔道師が、その地の寒風を封じ込めて結晶化したもの。これを割ると、ブリザラに匹敵する冷気が発生する。

ゼウスのいかり

特徴

神々の長ゼウスの怒りのパワーを、徳の高い魔道師が石像に封じ込めたもの。像を天に掲げるとサンダラと同様の電撃が走る。

ボムのかけら

特徴

自爆したボムのこぶし大程度のかけらを集めたもの。手榴弾のように敵に向かって投げつけると、ファイラと同じ効果がある。

ラミアのうろこ

特徴

ラミアが通ったあとに、時々落ちていることのあるうろこ。これにもラミアと同じ能力が備わっていて、相手を混乱させる。

バッカスのさけ

特徴

酒の神バッカスが酔って地上に落とした酒。とても強い酒で、飲むと全身が熱くなり、力が湧いてくる。ヘイストと同じ効果。

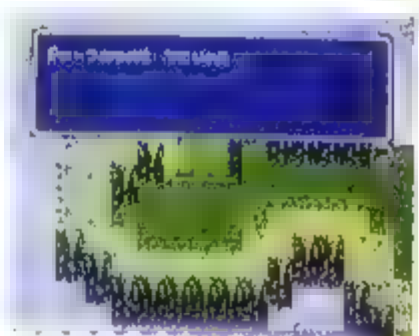
ますいばり

特徴

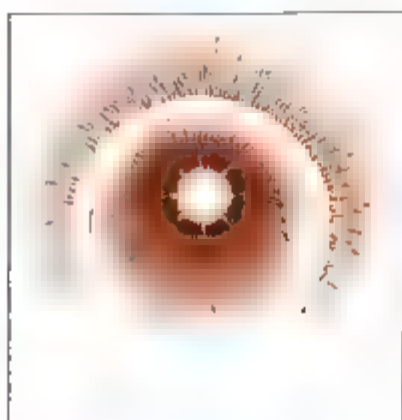
針の先にしびれ薬が塗ってあり、相手の体を麻痺させる。元々は医者が治療のために使っていたものを護身用に改良したもの。

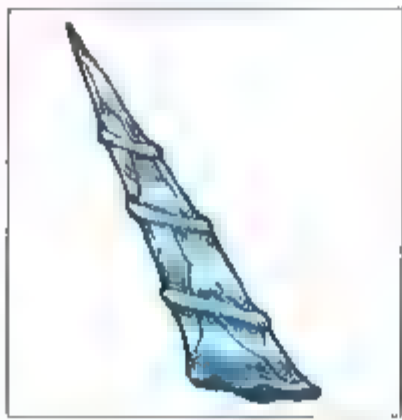
アイテムマニュアル3〔クリアアイテム〕

冒険を進めていくうえで重要な役割を果たす物、それがクリアアイテムだ。困っている人を助けると、お礼に、ともらえる物や、直接パーティの手元には残らないが、それと引きかえに重要な情報を教えてくれたりする物、旅に役立ちそうな物のことを指すわけ。ここでは、前半で手に入れるクリアアイテム5つを紹介する。もし、これらのアイテムを手に入れずに先に進もうとしても、それは不可能というもの。それほどストーリーに深く関わっているのだ。遥か昔から、自然や文明の象徴として存在するこれらのアイテムは、今ではごく一部の者にしか語り継がれていない。また、この5つ以外に、シドの飛空艇、折りたたみ式カヌー、エンタープライズ、エンタープライズ改の、4つの乗り物と魔法がクリアアイテムとして登場するが、これらは第1巻のP.14～16「移動システム」、P.32～54「魔法」の中で詳しく紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。

大ねずみを倒すとネプトの目が手に入るぞ

グツコーを倒せばドワーフの角が入手できる

ネプトのめ

海竜ネプトの善き心の結晶である紅玉。これがないと竜が制御を失い、本能のままに暴れ出す。

ドワーフのつの

ドワーフ一族が祭っている氷の角。2本そろうと特殊な磁場が生まれて強力な冷気と共に炎を退ける。

ときのはぐるま

アーガス王家に伝わる秘蔵の品。永久機関とも呼ばれ、飛空艇などの強力な動力源になる。

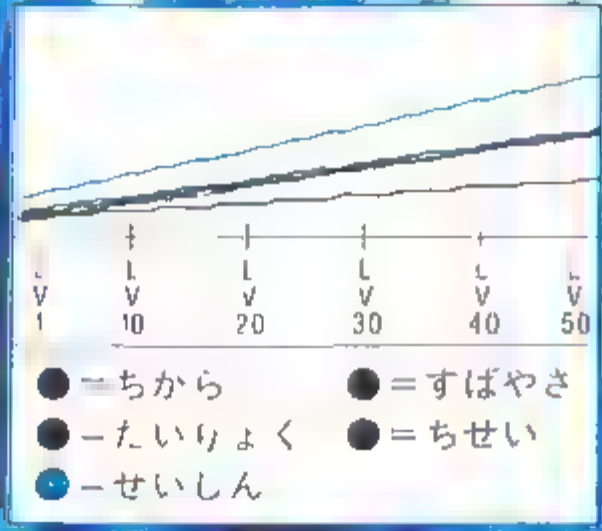
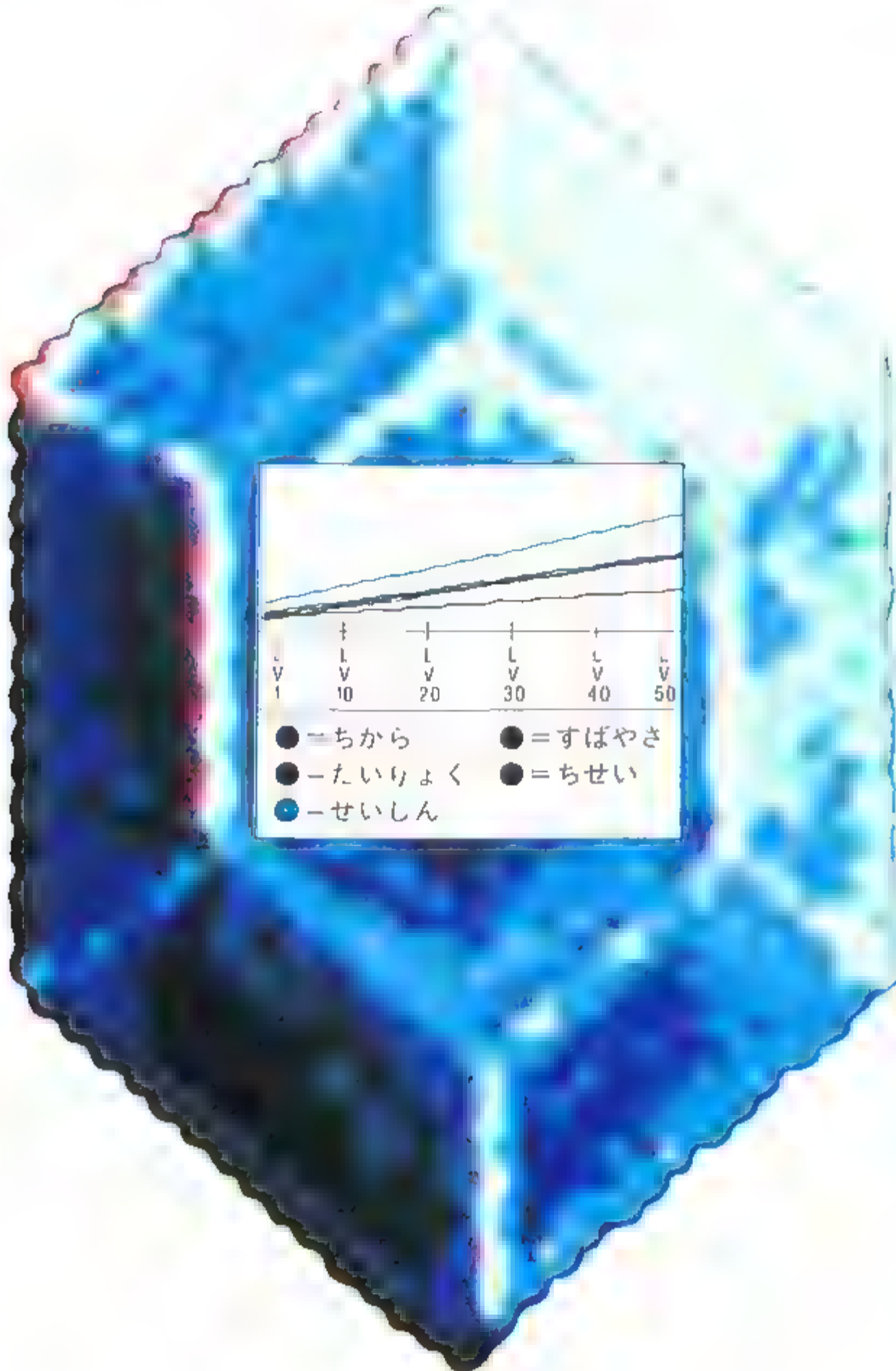
みずのきば

神々が自分の力を四大元素として分けたうちの1つ。水の精霊ウンディーネが司る。その力は水の神と同等。

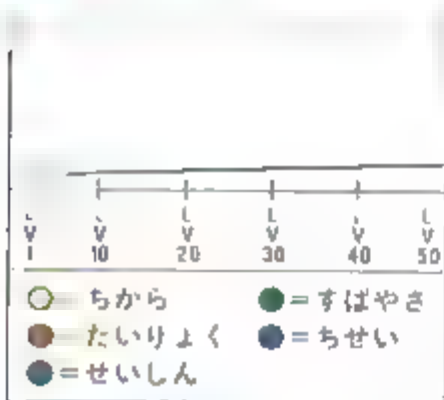
かぜのきば

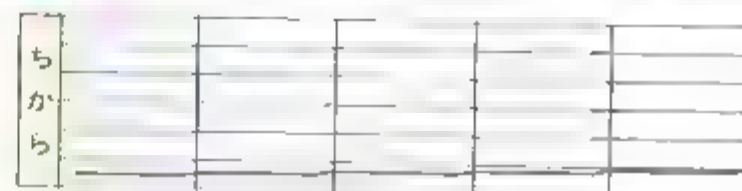
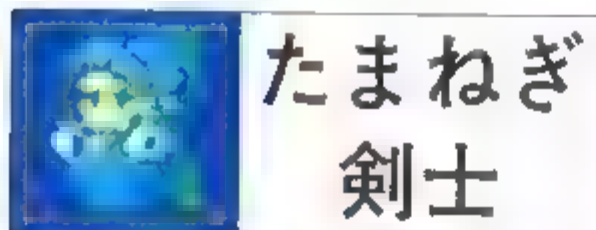
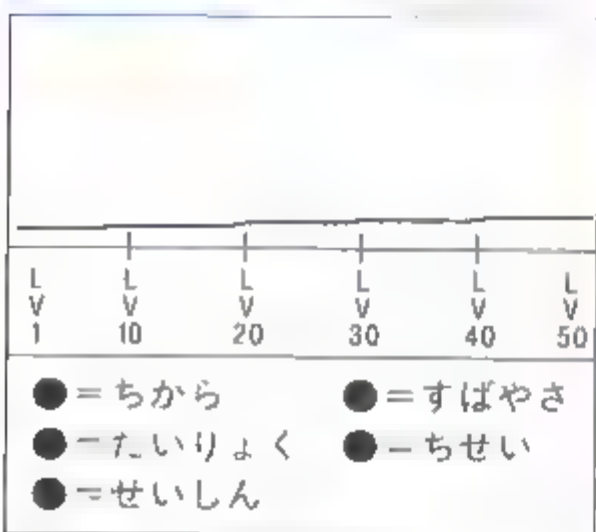
四大元素の1つ、風の精霊シルフィードの司る牙。風の静けさの力を持ち、それは風の神の力にも匹敵する

データリスト
3

キャラクターパラメーター表

情報の読み方

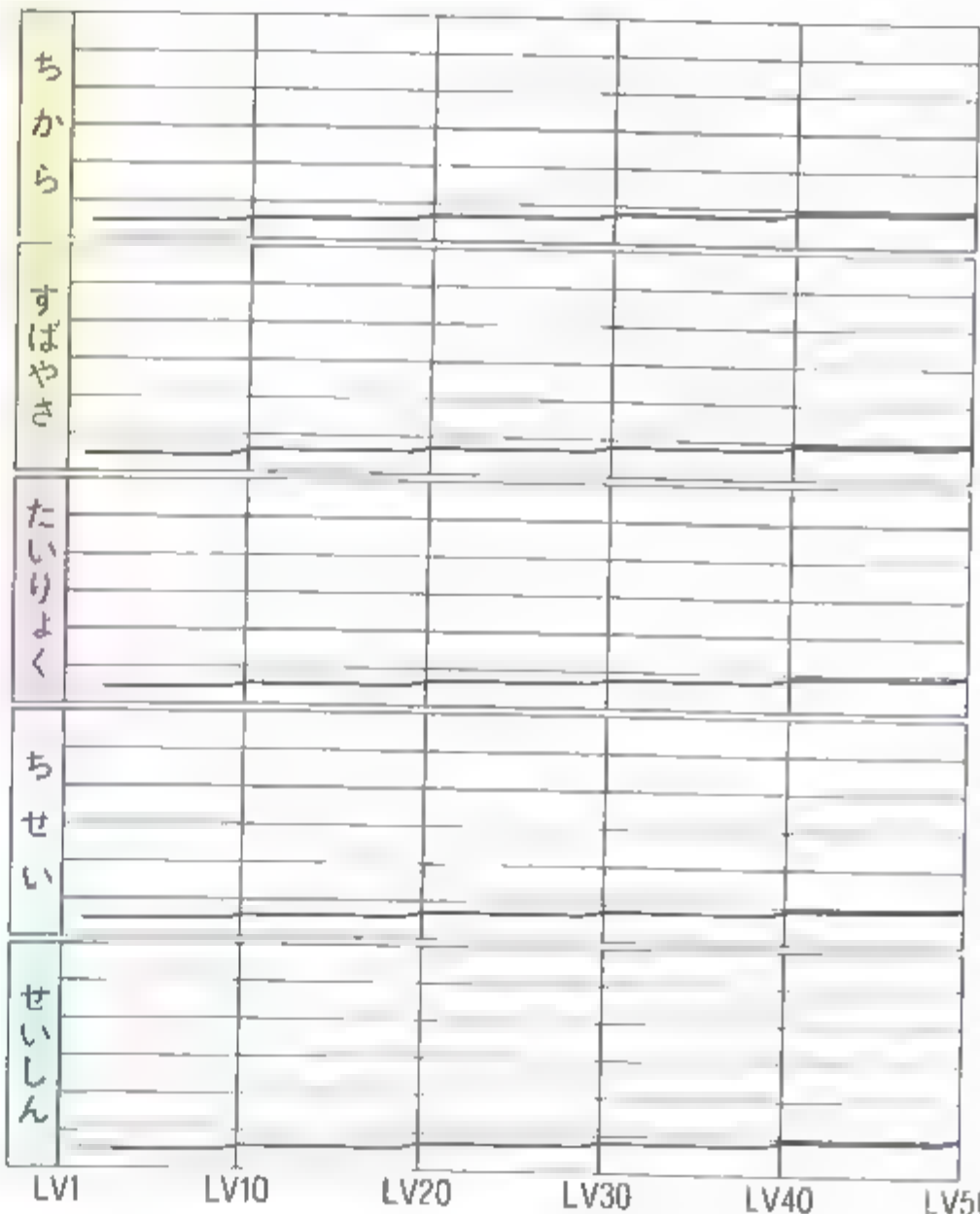
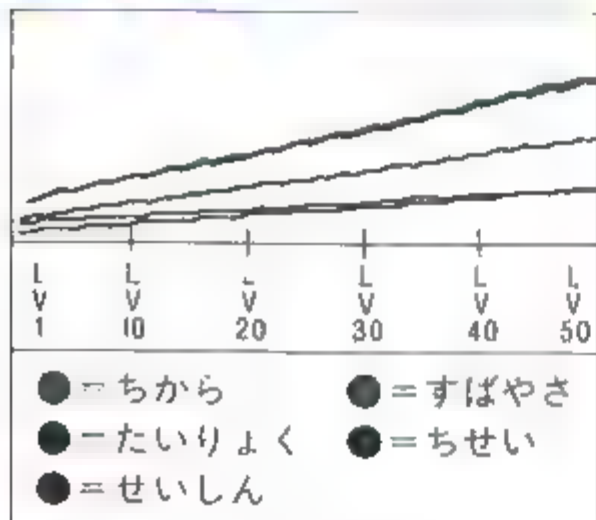
物語を進めていく上で、重要な役割を果たすジョブ。
力の強い者、知性の高い者など、その個性は様々だ。
ここでは、前半に登場する17のジョブのデータを紹介する。
それぞれの特徴を把握(はあく)して、戦いの中で生かして欲しい。

キャラのおよその性格を知る

キャラのステータスの上昇の仕方を1つのグラフにまとめた。これによって、キャラの大体の性格がわかる。

それぞれのステータスを知る

それぞれのステータスを個別に折れ線グラフで表わしたものがこの表。横軸がレベル、縦軸がステータスになっている。

たまねぎ剣士

ベーシック

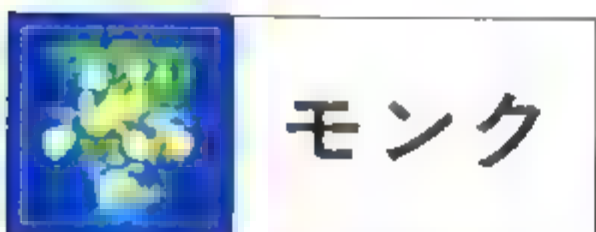
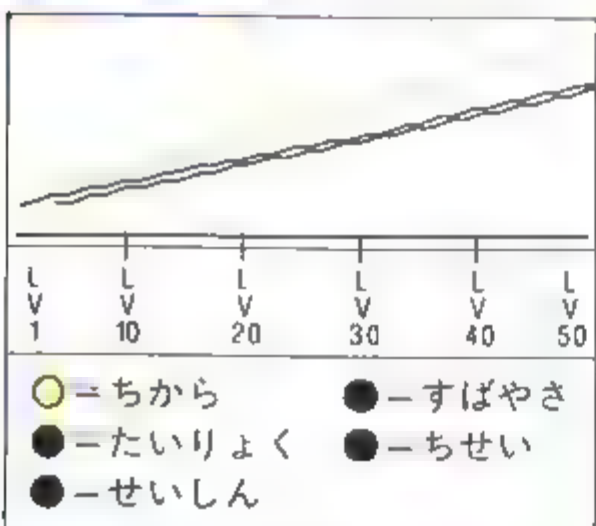
パーティの1番最初のジョブ。応戦士系ではあるが、グラフを見てわかるとおり、成長のしかたは遅い。しかも各ステータスの値はとても低く上昇率もまったく共通。

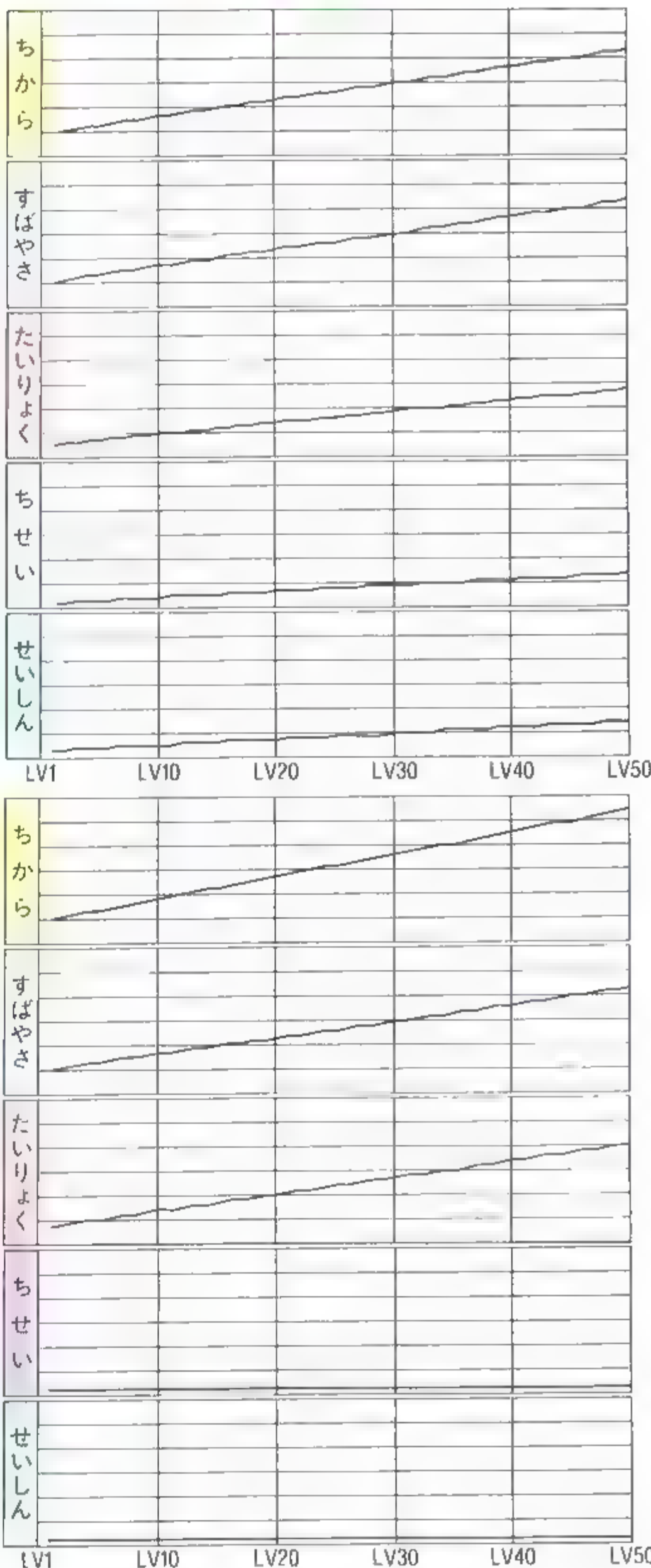
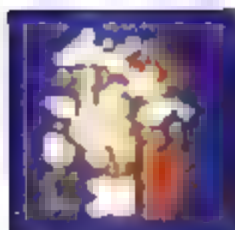
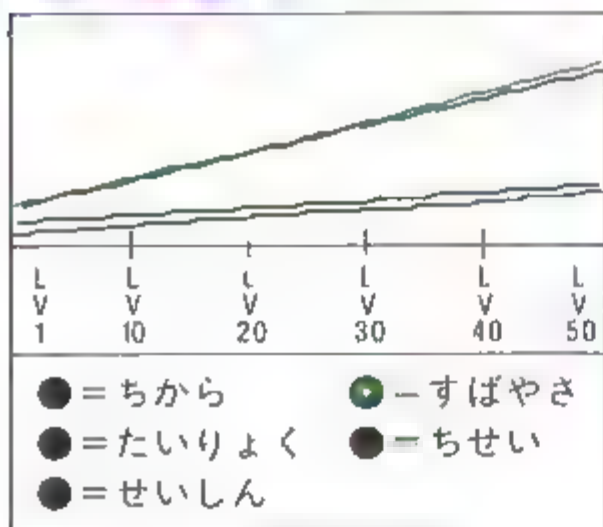
戦士

ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1 LV10 LV20 LV30 LV40 LV50

風のクリスタル

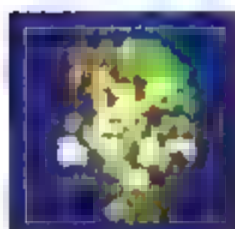
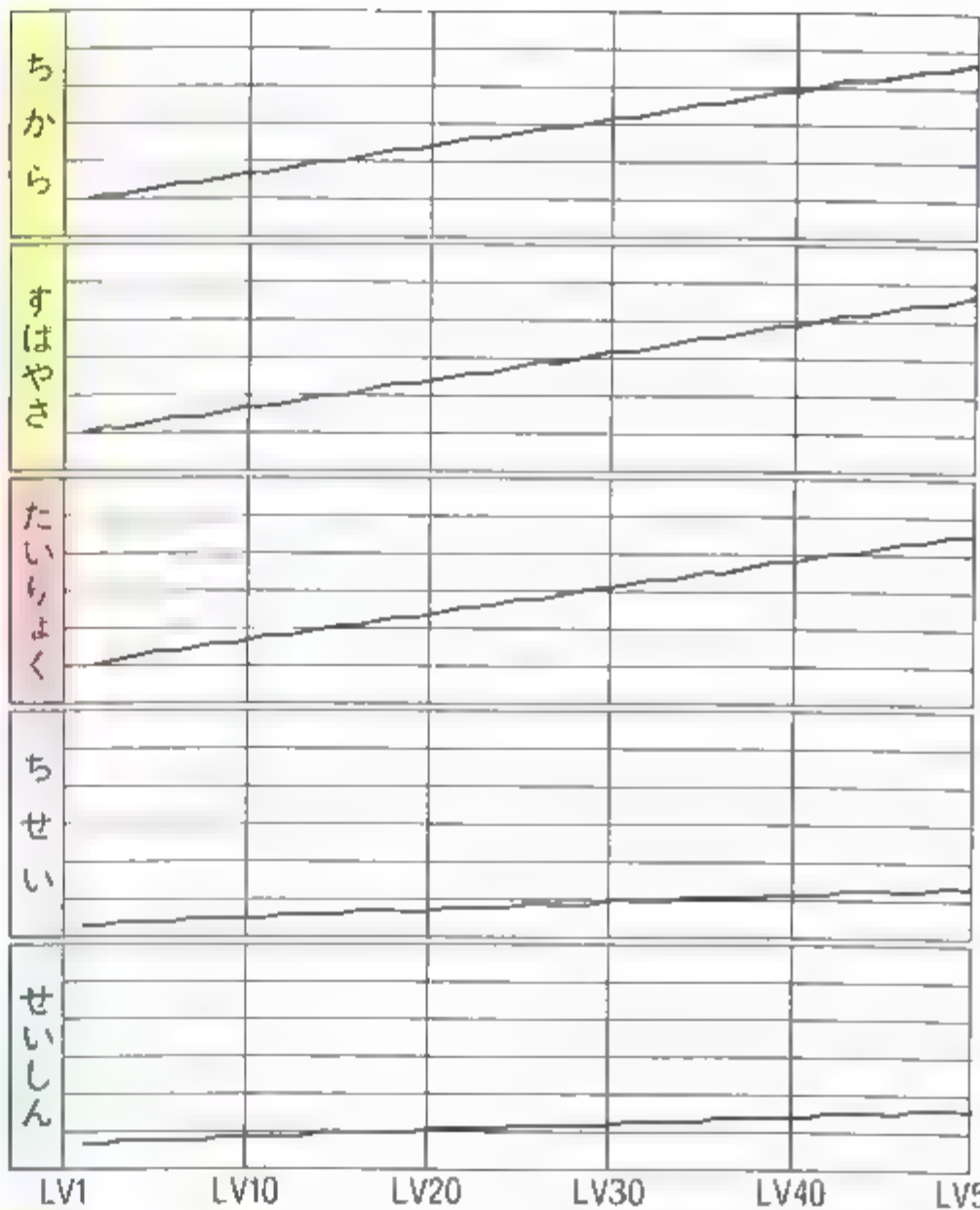
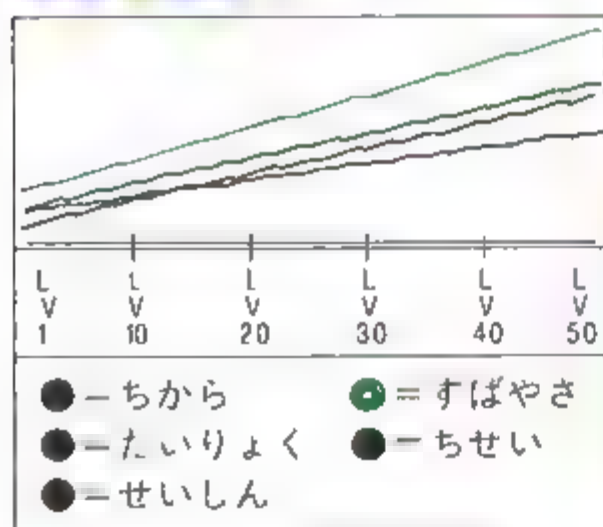
攻撃専門のキャラだけあって、力、素早さは比較的早く上がっていく。しかし、魔法が使えないので、知性などは低い。最もスタンダードな戦士系キャラ。

モンク

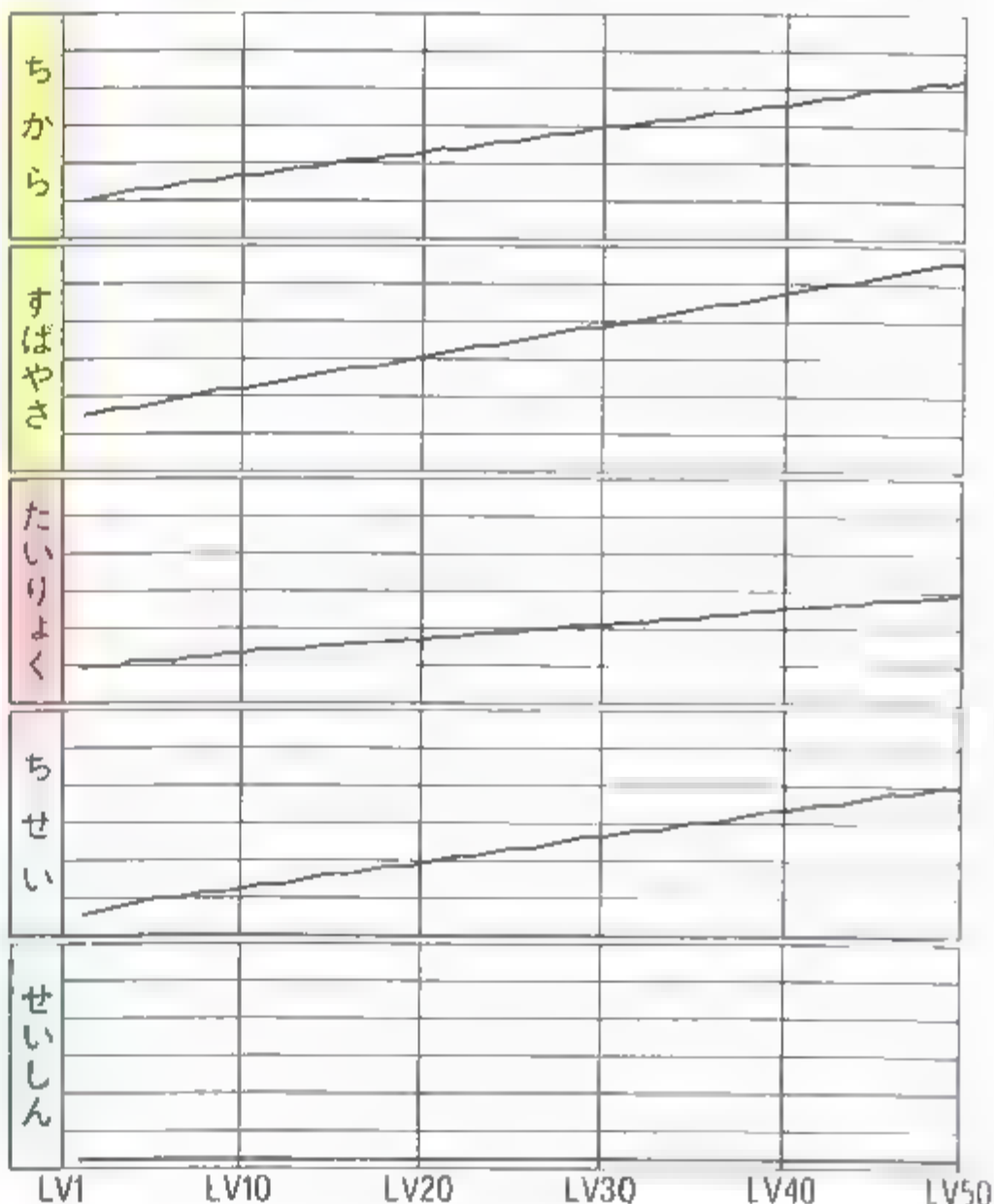
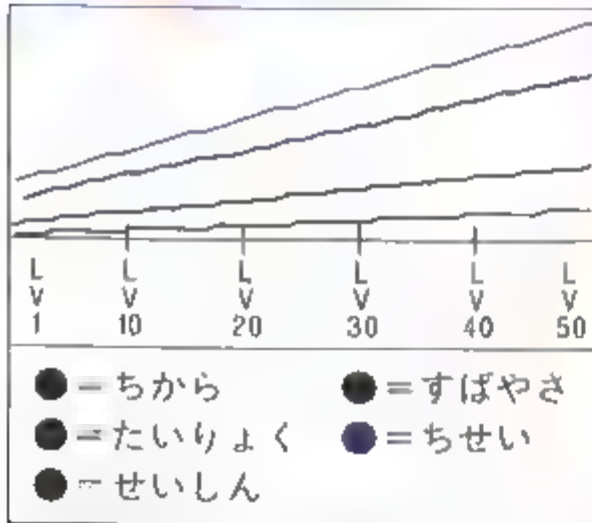
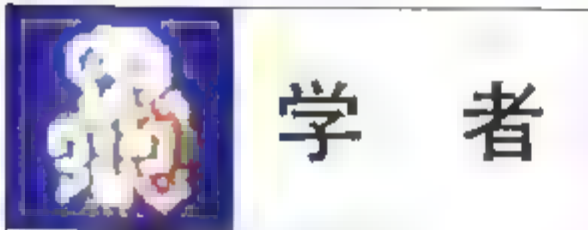
ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1 LV10 LV20 LV30 LV40 LV50

風のクリスタル

さすが格闘技のエキスパート、力は最初からグングン上がっていく。体力も、戦士に比べて高いので、最初の頃は、攻撃用キャラとしてかなり役立ってくれるだろう。

ナイト

火のクリスタル

力、素早さとも、レベル16を越えた頃から戦士よりもグンと上昇率があがる。体力も高く、さすがはサロニア王室直属の名剣士だ。しかし、力はモンクには及ばない。

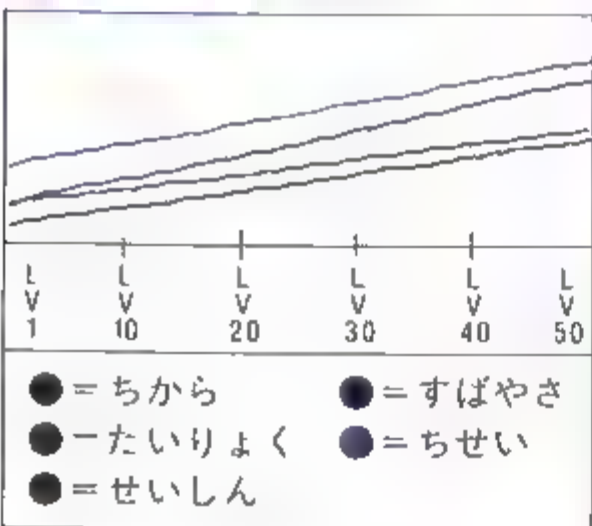
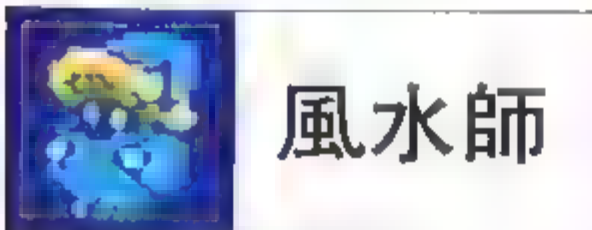
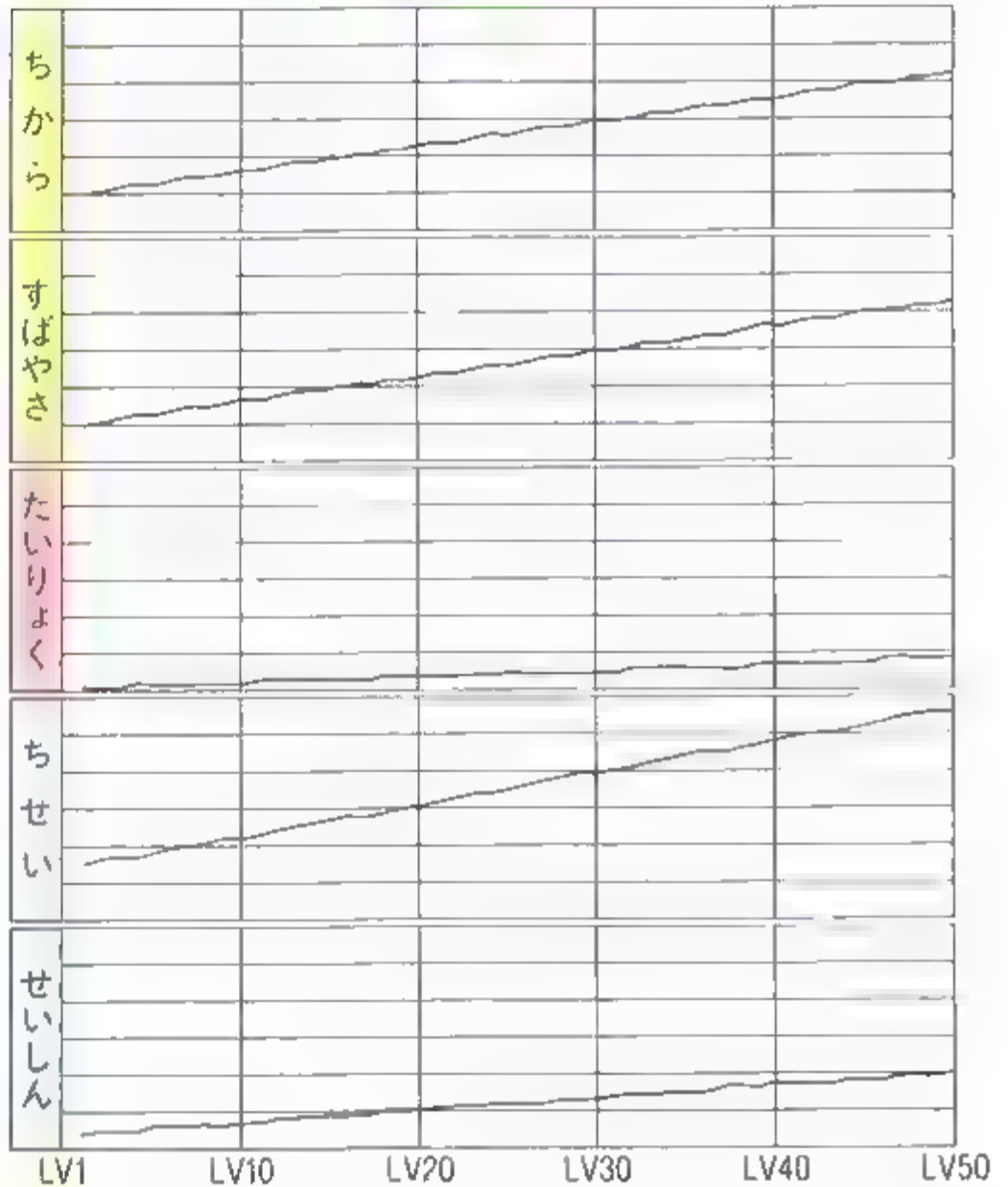
シーフ

火のクリスタル

元盗賊(とうぞく)だけあって、素早さの上昇率では群を抜いている。体力がなかなかあがらないのが難点といえば難点だが、力もそこそこあるので意外に頼もしい。

学　者

火のクリスタル

力、素早さとも、なだらかながらもどんどん上がっていく。しかし、何といってもその知性の高さには驚かされる。これが分析能力が高いという証明にもなっているのだ。

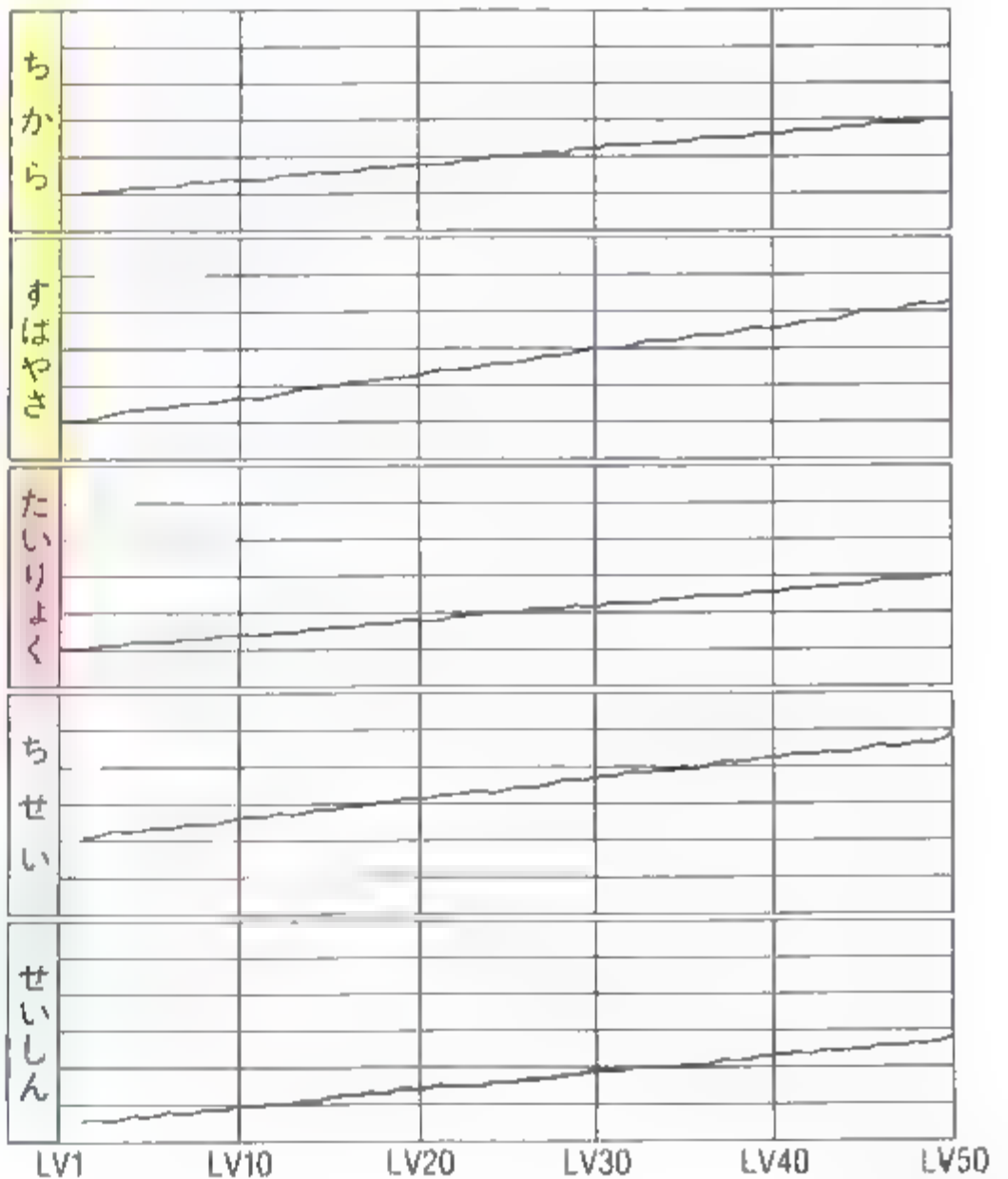
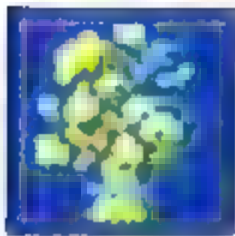
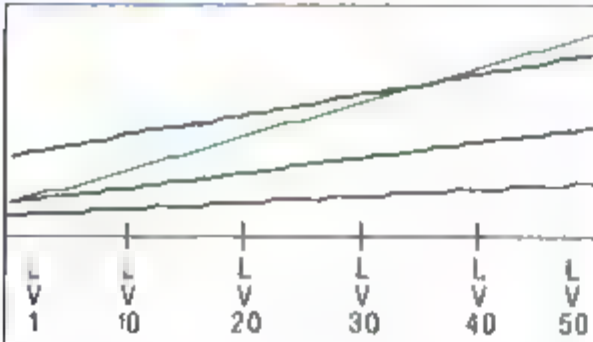
ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1　LV10　LV20　LV30　LV40　LV50

風水師

水のクリスタル

全般的に成長の度合はゆっくりだが、素早さと知性が秀でている。特に知性は、レベル20ぐらいまでは学者のそれよりも高い。きっと自然を操るのに必要なのだろう。

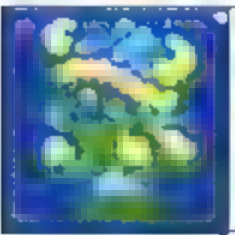
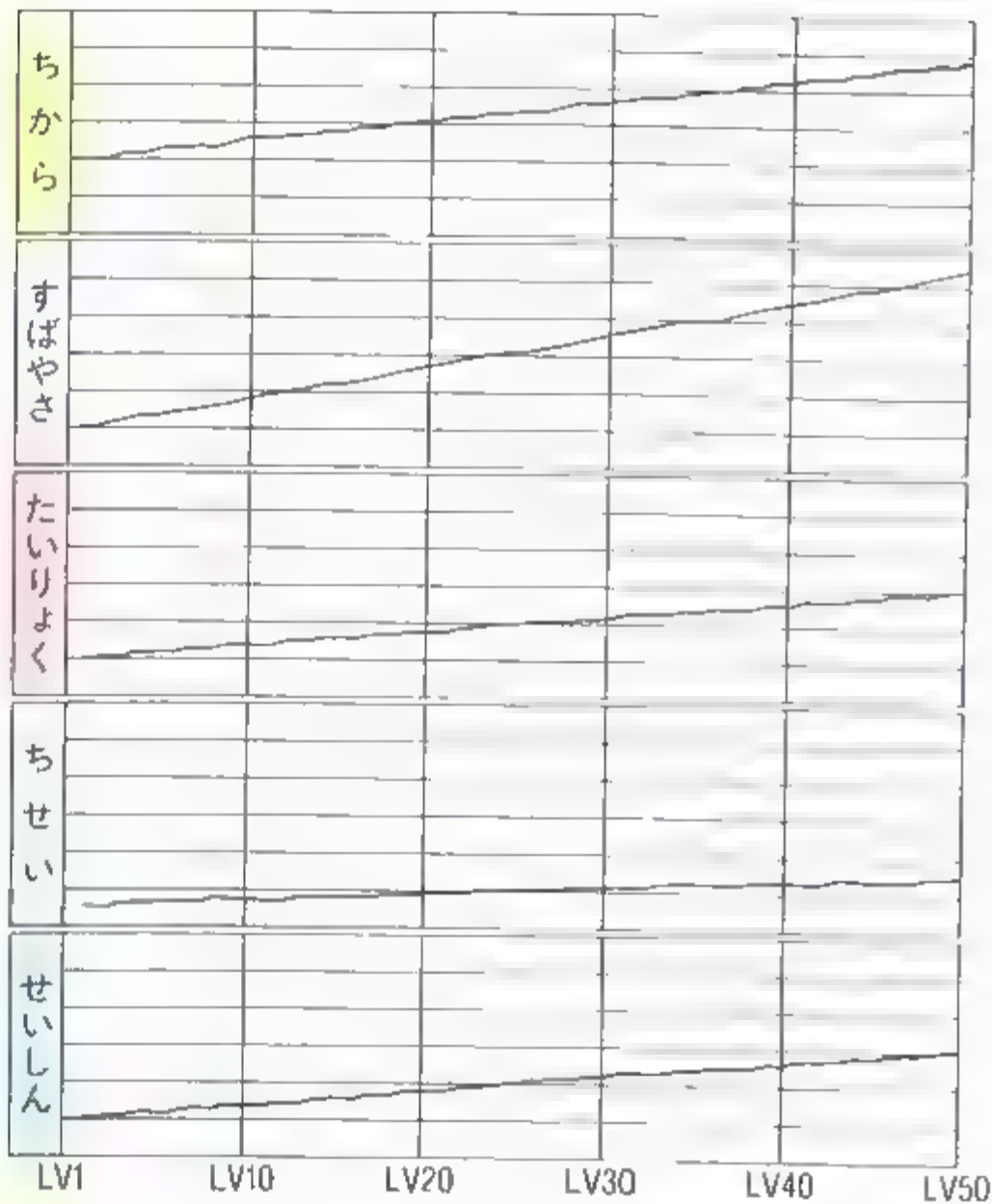
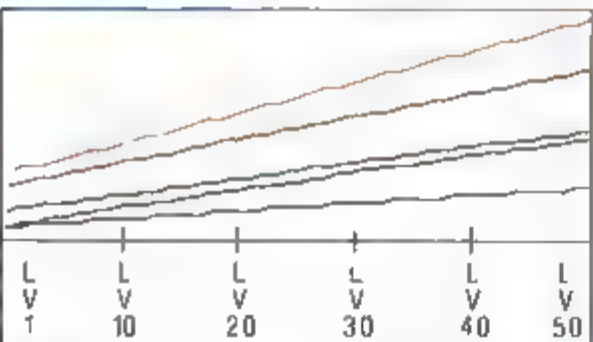
ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1　LV10　LV20　LV30　LV40　LV50

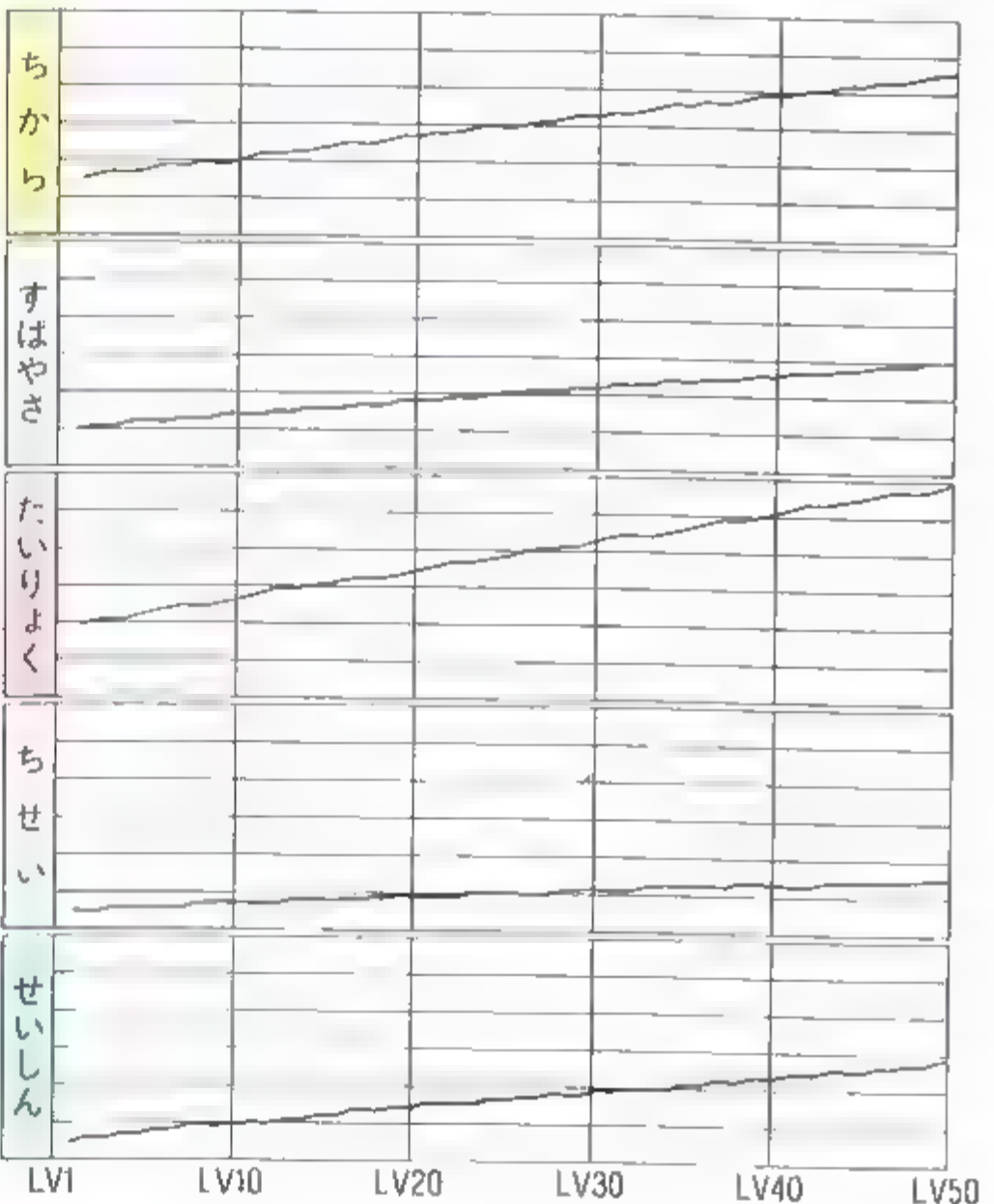
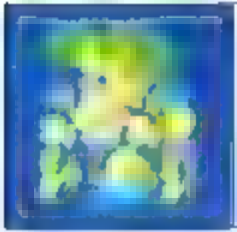
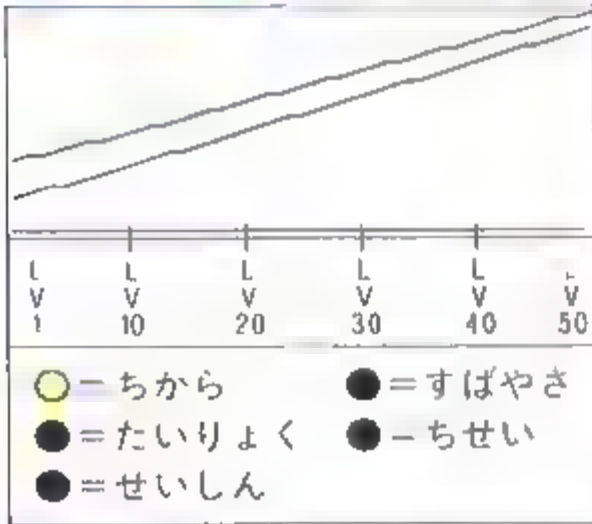
竜騎士

ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1 LV10 LV20 LV30 LV40 LV50

水のクリスタル

ジャンプして空中から敵を攻撃するには、高い瞬発力が必要だ。そのため、シーフには及ばないものの素早さの上昇率が高くなっている。力も最初から高いキャラ。

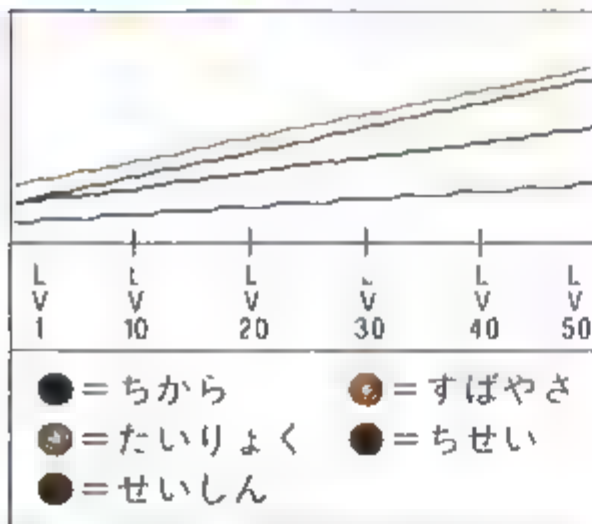
バイキング

ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1 LV10 LV20 LV30 LV40 LV50

水のクリスタル

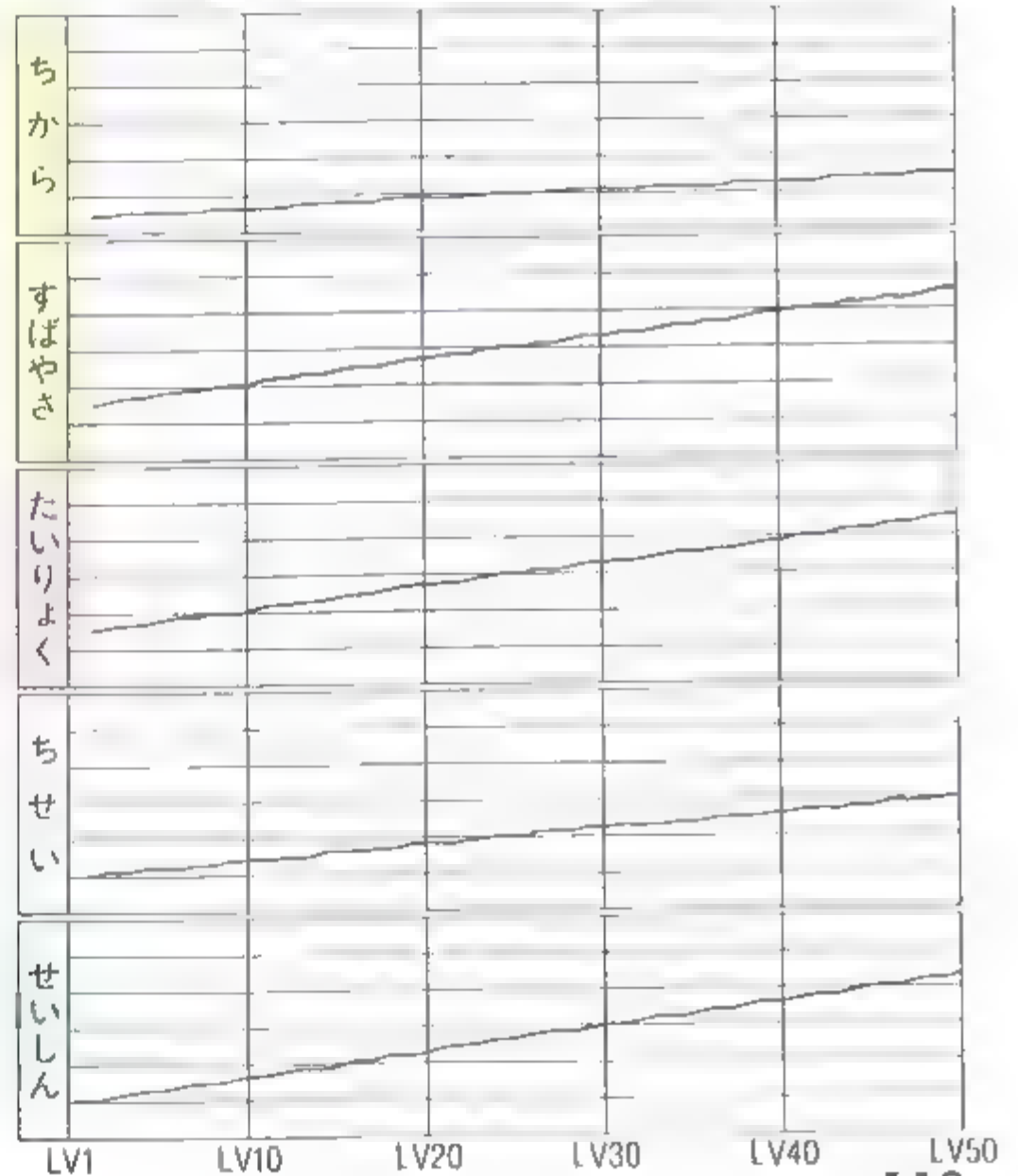
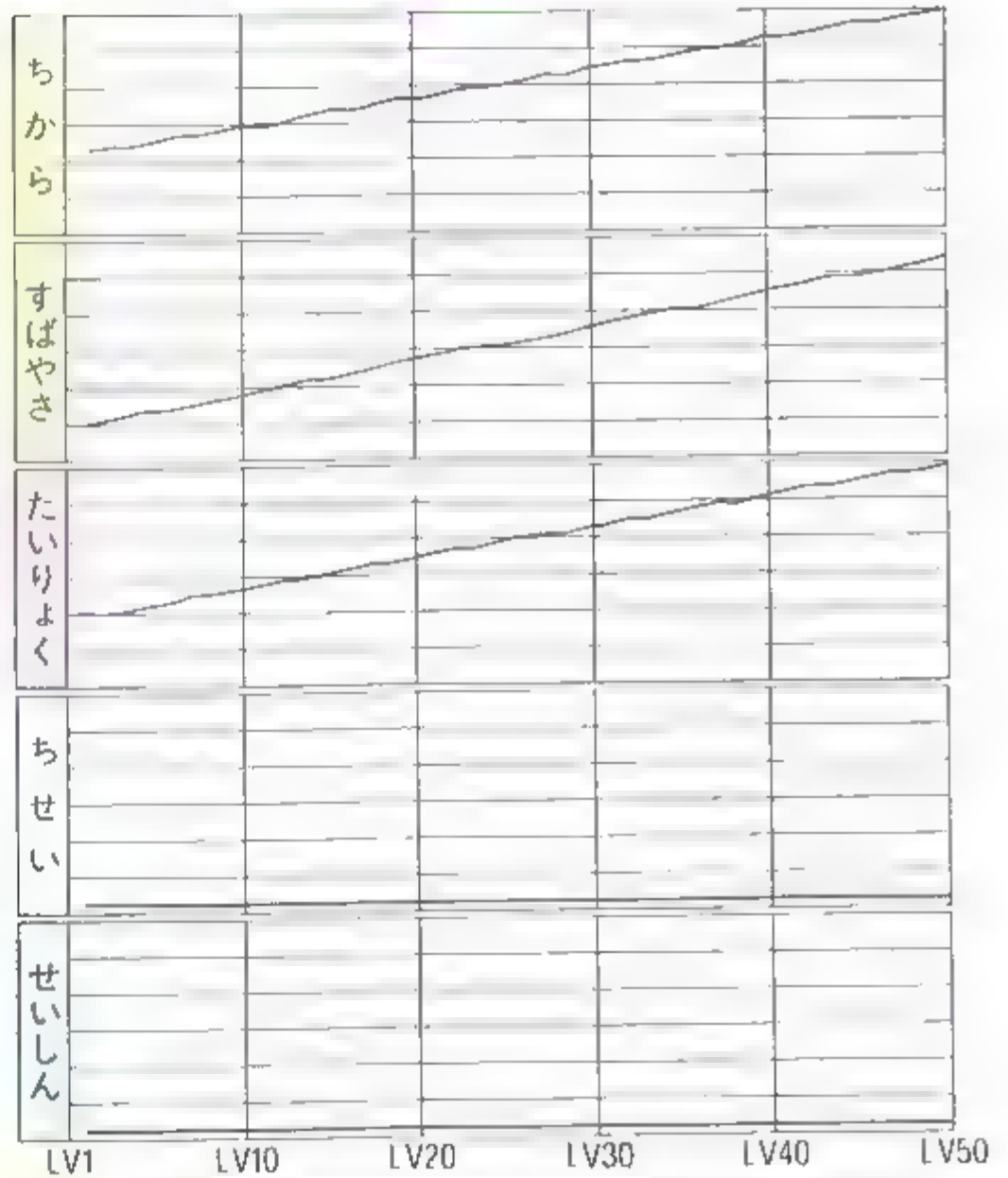
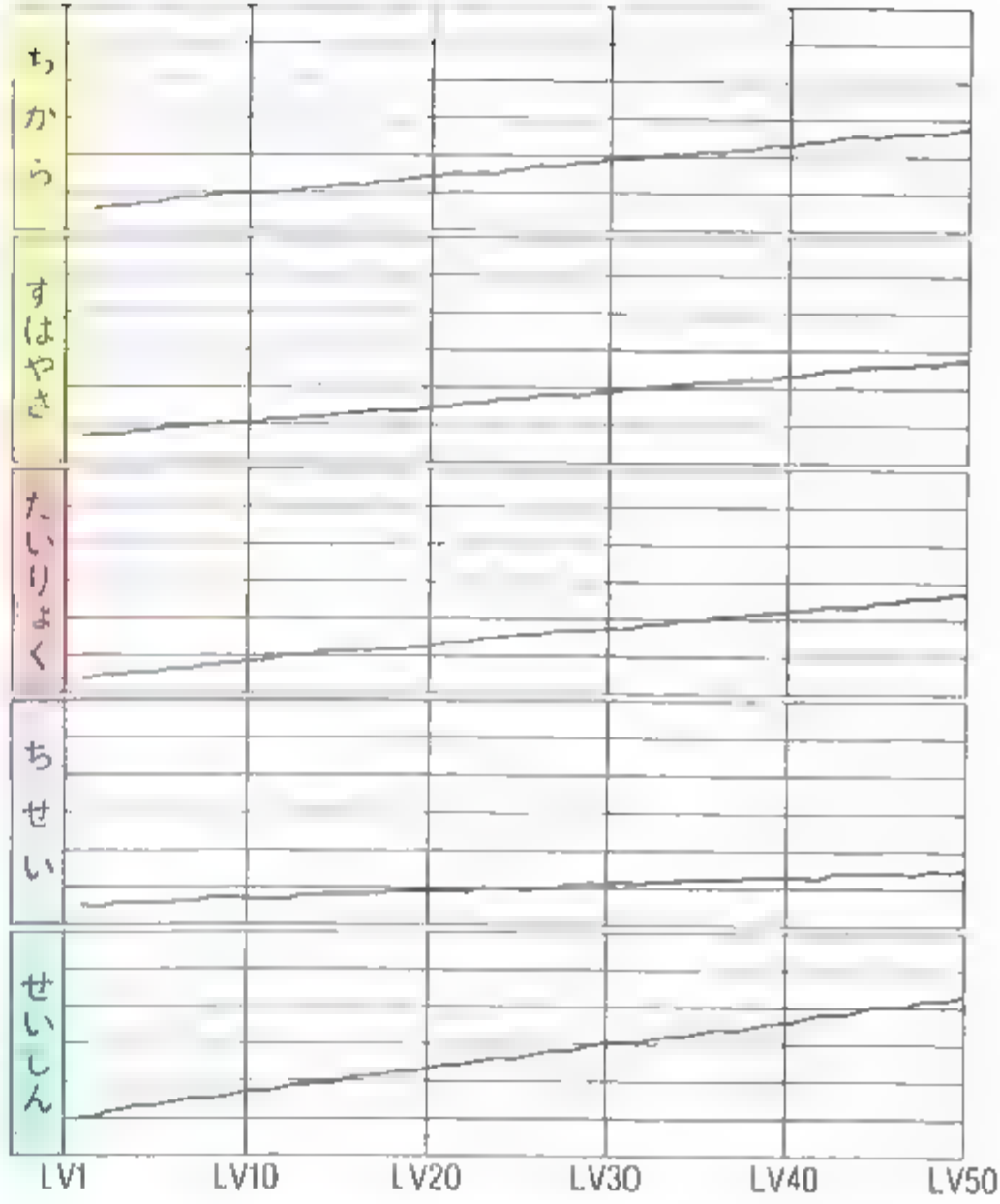
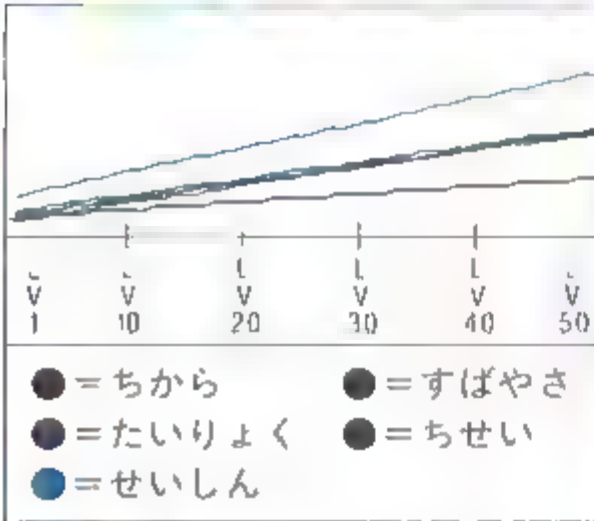
全般的に成長はゆるやかで、戦士系キャラにしては成長スピードが遅い。だが、元々は海での苛酷（かこく）な生活を送ってきたので、体力は最初から高い。

空手家

水のクリスタル

日頃から体を鍛練(たんれん)しているだけあって、力、素早さ、体力の高い上昇率には目を見張るものがある。さすがは格闘技のプロ。中盤戦ではかなりの戦力となる。

ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1 LV10 LV20 LV30 LV40 LV50

吟遊詩人

水のクリスタル

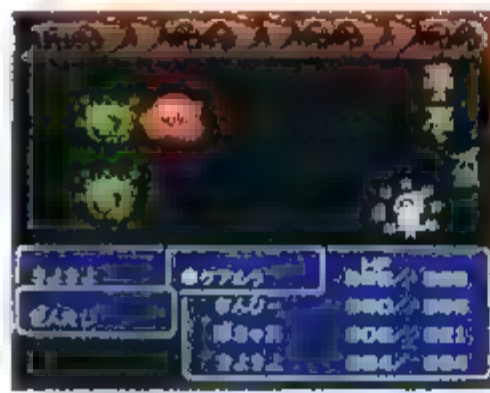
詩人だけあって、力はあまり期待できないが、その割に体力は高い。精神波エネルギーを声にのせての特徴ある攻撃をする。ゆえに知性や精神もゆっくりだが伸びていく。

ちから
すばやさ
たいりょく
ちせい
せいしん
LV1 LV10 LV20 LV30 LV40 LV50

白魔道師

風のクリスタル

力や素早さは低く、成長スピードも遅い。しかし、白魔法を使いこなすには、高い精神力が必要とされるので、他のステータスに比べて上昇スピードは早い。

魔法使用回数

白魔道師は、レベル１の時からすでに８回魔法が使える。しかしそれは、クラス１の魔法だけに限られている。クラス２の魔法が使えるようになるのは、レベル４からだ。クラス３の魔法はそれからさらにレベルが４つ上がらないと使うことができない。最終的に、クラス７の魔法ケアルガ・エスナ・リフレクを使えるようになるのはレベル24になってからだ。

４つレベルが上がるごとに新しい魔法が使える

使用可能魔法	
1	ケアル・ポイゾナ・サイトロ
2	エアロ・トード・ミニマム
3	ケアルラ・テレポ・ファイナ
4	ライブラ・コンフュ・サイレス
5	ケアルダ・レイズ・プロテス
6	エアロガ・ストナ・ヘイスト
7	ケアルガ・エスナ・リフレク

クラス＼レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	8	9	10	10	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	16	16	17	17	17
2	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9
3	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2

黒魔道師

風のクリスタル

攻撃魔法を専門とする黒魔道師のステータスの上がり方は、ほぼ白魔道師と同じ。ただ黒魔法は高い知性を要求されるので、知性の上昇スピードが早い。

魔法使用回数

黒魔道師も白魔道師同様、レベル１の時からクラス１の魔法が８回使える。魔法の使用回数の増え方や、どのレベルからクラスいくつの魔法が使えるようになるか、といった成長の度合いも、白魔道師と同じだ。やはり、最終的にクラス７の魔法が使えるようになるのは、レベル24から。しかし、ここまでレベルが上がっていても、使用できるのは１回のみだ。

◀早くクラス７の魔法が使えるようになりたい

使用可能魔法	
1	ファイア・ブリザド・スリプル
2	サンダー・ポイズン・ブライン
3	ファイラ・ブリザラ・サンダラ
4	ブレイク・ブリザガ・シェイド
5	サンダガ・キル・イレース
6	ファイガ・バイオ・デジョン
7	クエイク・ブレクガ・ドレイン

クラス＼レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	8	9	10	10	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	16	16	17	17	17
2	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9
3	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2

↑クラス　　　レベル→

赤魔道師

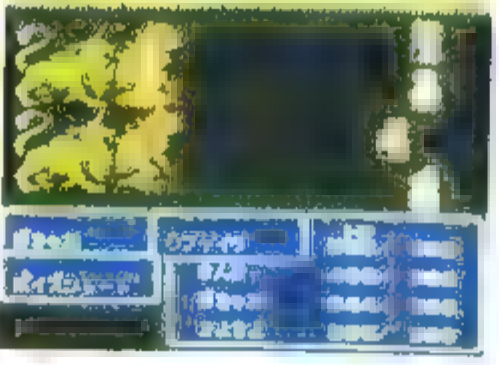
風のクリスタル

白魔法と黒魔法の両方を使え、さらにある程度の武器も使いこなせるオールマイティなキャラ。しかし、それゆえに中途半端で、ステータスの上昇も遅めだ。

魔法使用回数

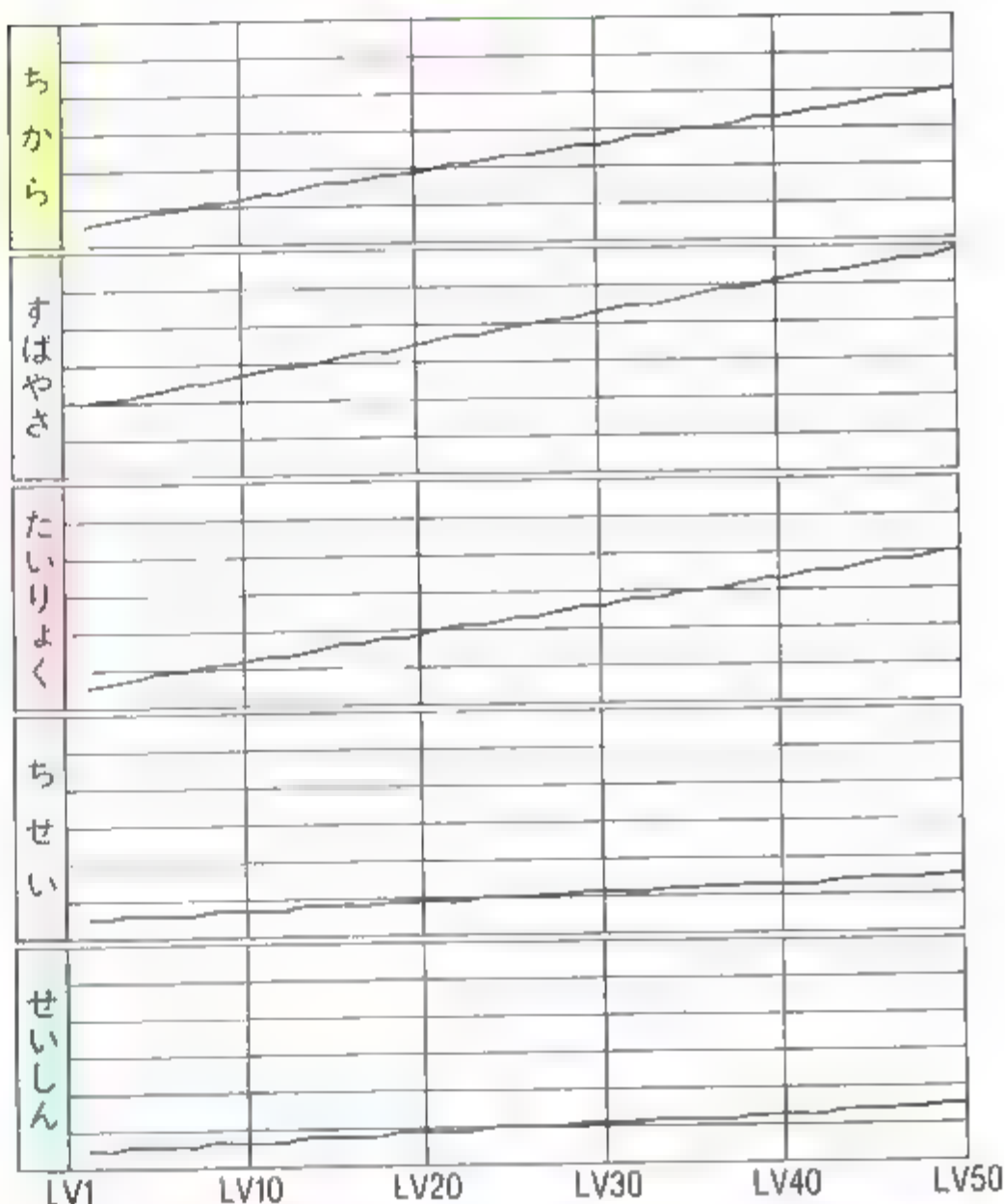
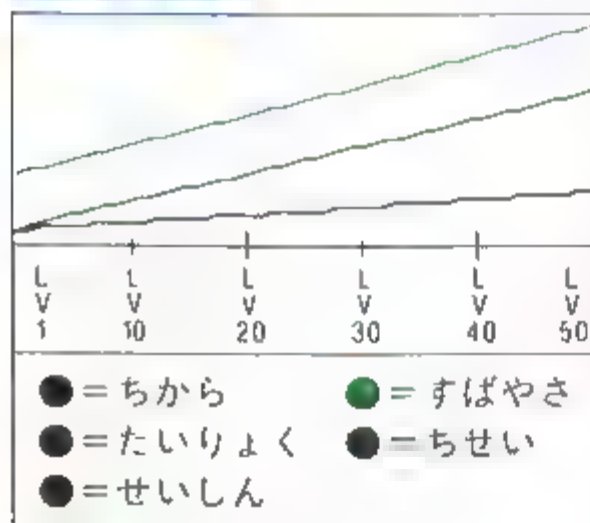
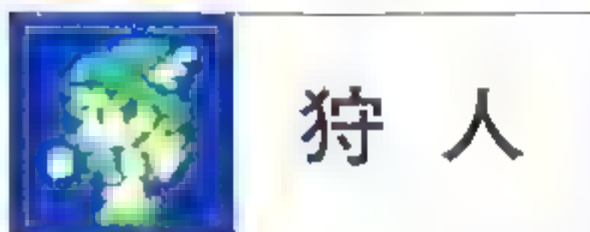
赤魔道師は、白魔法と黒魔法の両方を使いこなすことができる。しかし、それはクラス4までの魔法と限られている。最終的にクラス4の魔法を使いこなせるようになるのは、レベル15になってからだ。しかし、それ以上は、いくらレベルが上がってもクラス5以上の魔法は使えない。

使用可能魔法(白)	
1	ケアル・ポイゾナ・サイトロ
2	エアロ・トード・ミニマム
3	ケアルラ・テレポ・フライナ
4	ライブラ・コンフュ・サイレス

◀黒魔法もクラス4まで全部使える。序盤では重宝するジョブ

使用可能魔法(黒)	
1	ファイア・ブリザド・スリプル
2	サンダー・ポイズン・ブライン
3	ファイラ・ブリザラ・サンダラ
4	フレイク・ブリザカ・シェイド

◀白魔法はクラス4までなら全部使うことが可能た

クラス＼レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	4	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	12	13	13	13
2	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5

狩人

火のクリスタル

力、素早さ、体力の成長スピードが早い。特に素早さの値は、シーフをもしのぐほどの高さだ。力や体力もそこそこにあり、ある程度の白魔法も使いこなす。

魔法使用回数

狩人は、エアロを除いたクラス3までの白魔法を使える。狩人にジョブチェンジできるようになるのは、ゲーム中盤ころになってからなので、ここではレベル26からの使用回数とした。この頃になるとクラス3の魔法を5回使えるようになっている。

使用可能魔法	
1	ケアル・ポイゾナ・サイトロ
2	トード・ミニマム
3	ケアルラ・テレポ・ブライナ

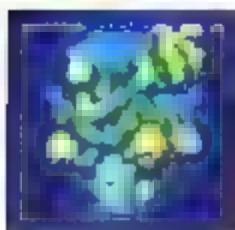
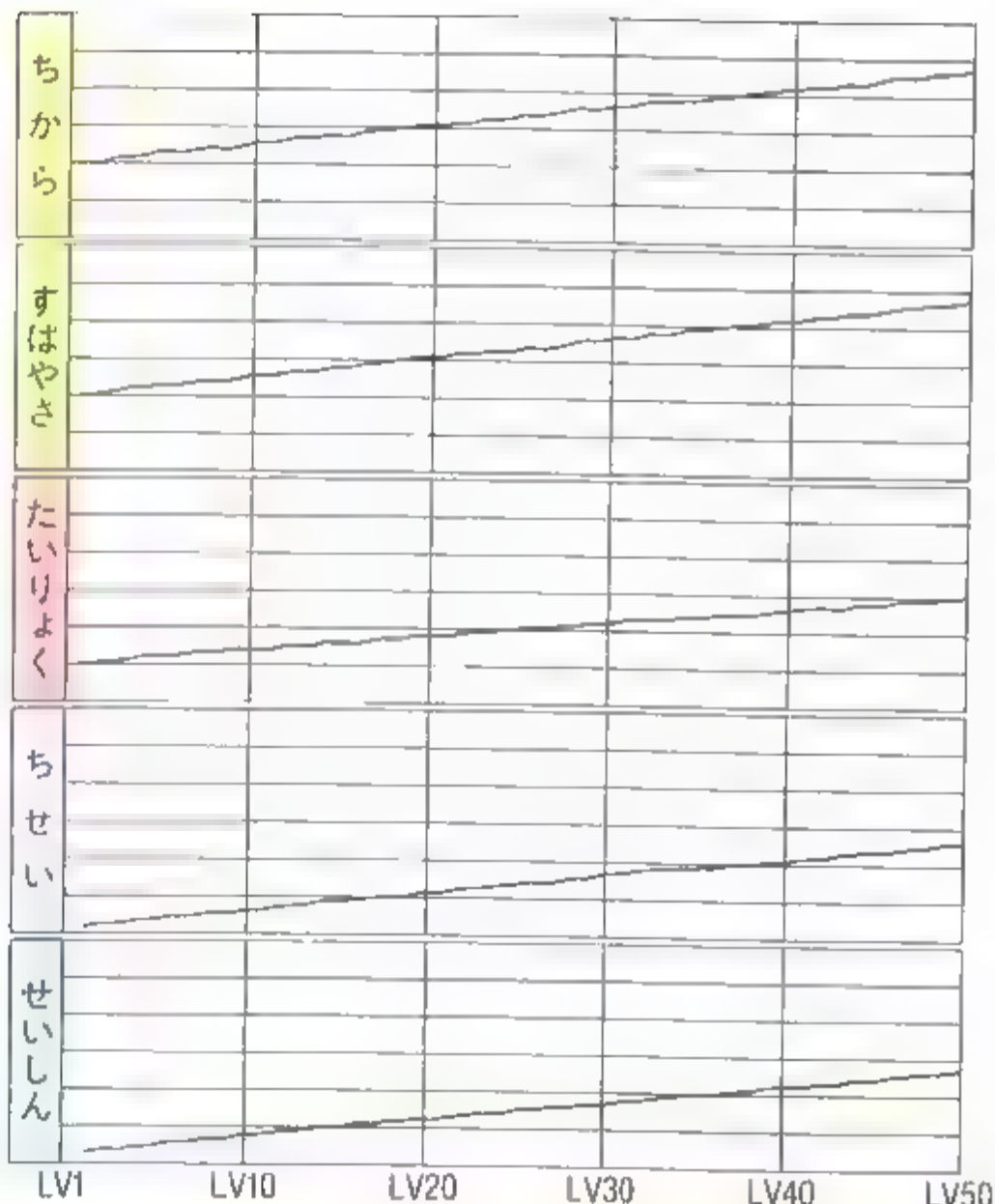
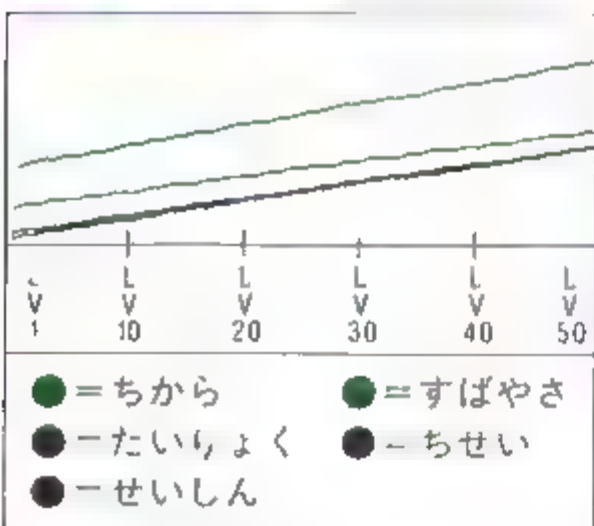
白魔法をクラス3まで使える

全員狩人も悪くない

白魔法で味方を回復することも

後ろからの弓矢攻撃もできる

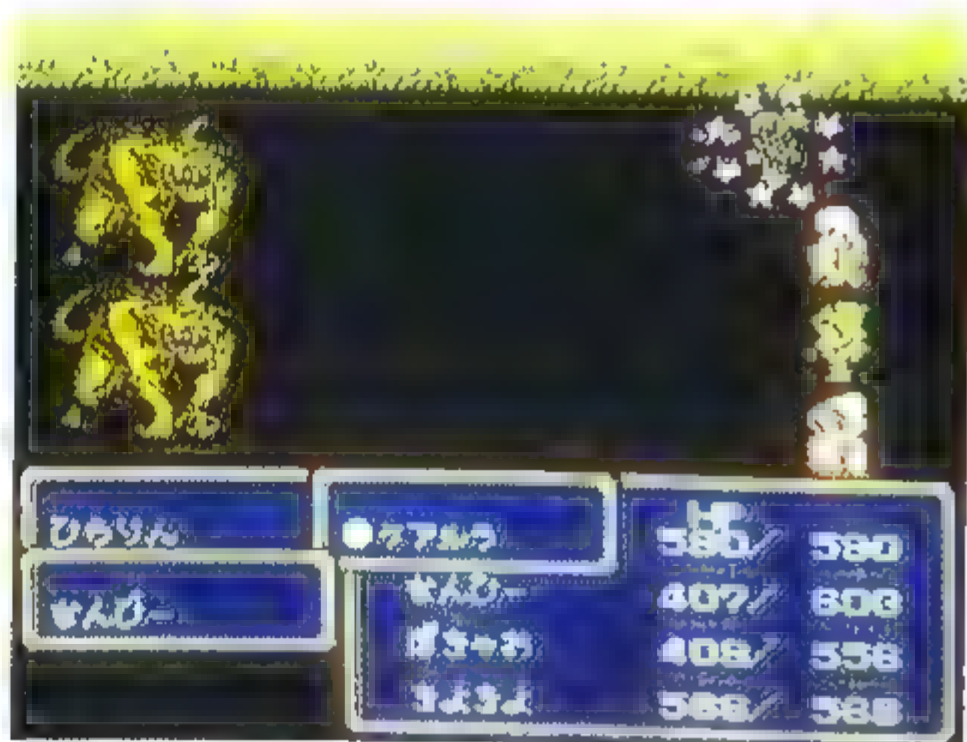
クラス＼レベル	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	14	14
2	6	6	6	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	10	10
3	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	9	9

↑クラス　レベル

魔剣士

水のクリスタル

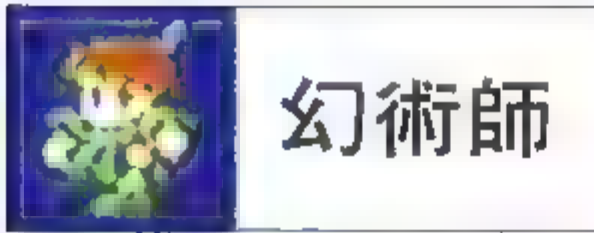
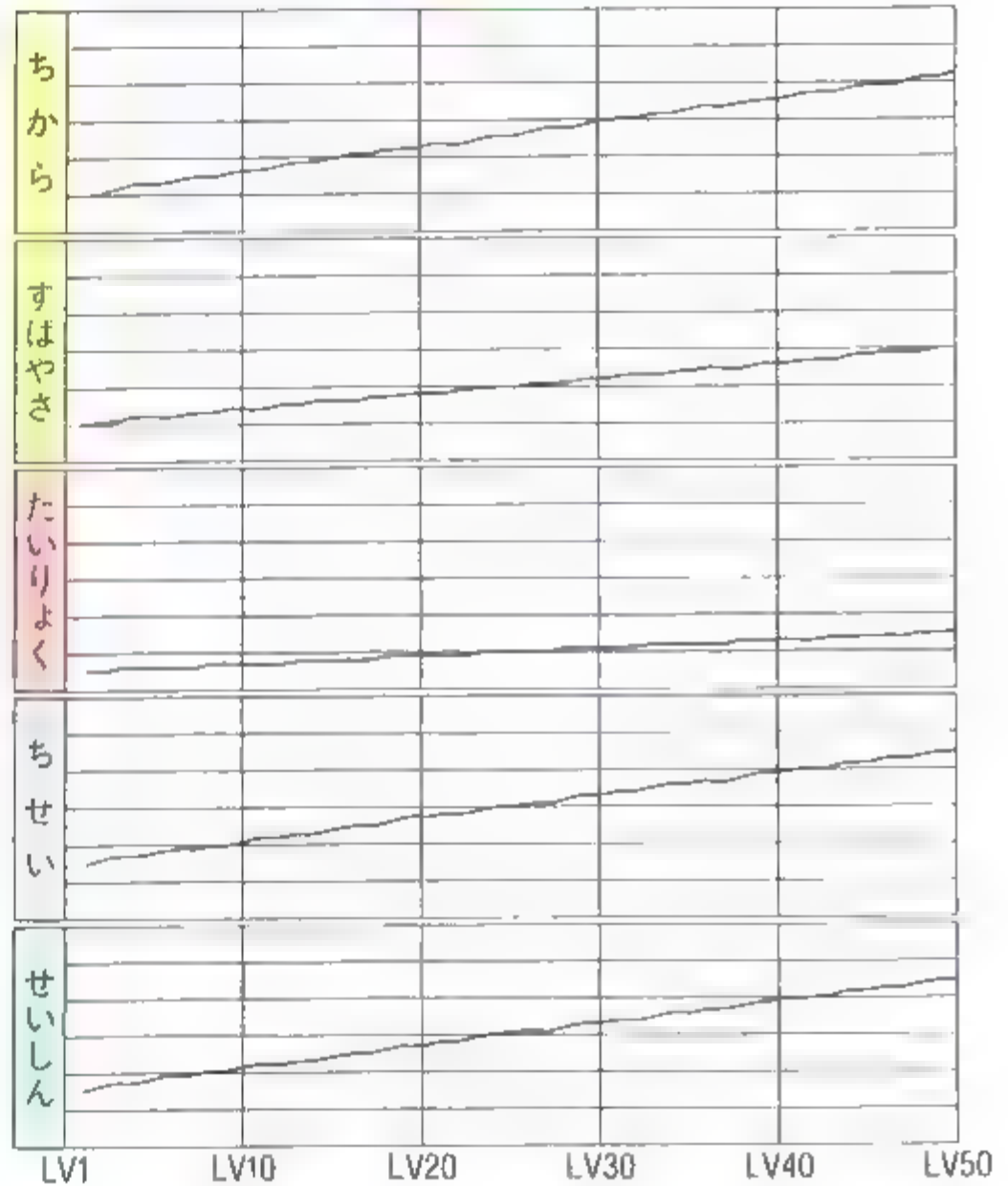
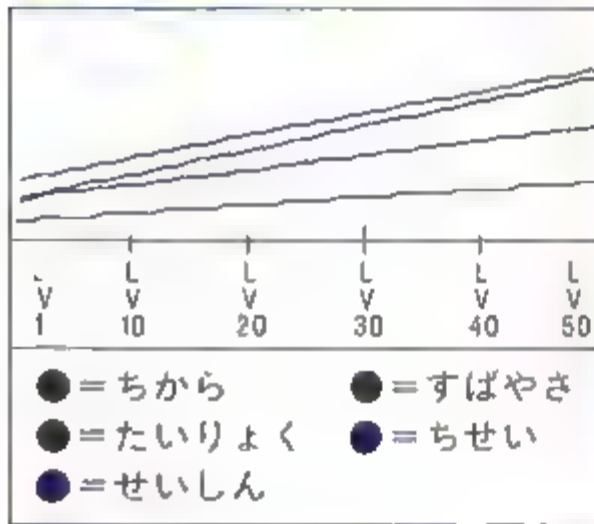
力のステータスの上昇は緩やかだが、初期値がもともと高いため、レベル50あたりまでいくととても頼もしい数値を記録する。素早さについても同様だ。

魔法使用回数

魔剣士も、狩人と同様にクラス３までの白魔法を使うことができる。ただし、クラス２の魔法エアロは使えない。狩人と同様に、ゲーム中盤ころでないとジョブチェンジできないため、レベル26からの表にしてある。基本的には剣士だから使用回数の増え方も、ゆっくりだ。

使用可能魔法	
1	ケアル・ポイゾナ・サイトロ
2	トード・ミニマム
3	ケアルラ・テレポ・ブライナ

魔剣士も、エアロ以外の白魔法をクラス３まで使える

＊注　狩人・魔剣士・幻術師はレベル26から50の表とした

クラス＼レベル	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1	9	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7
3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

幻術師

水のクリスタル

魔道師系のキャラでありながら、力のステータスの上昇率は戦士級だ。さらに召喚魔法を使うので、知性、精神ともに同じ割合で高い上昇率を示す。

魔法使用回数

使用可能魔法			
1	エスケプ	5	ハイパ
2	アイスン	6	カタスト
3	スパルク	7	リバイア
4	ヒートラ	8	バハムル

狩人、魔剣士と同じく幻術師も中盤からのジョブのため、レベル26からの表とした。このあたりになると、すでにクラス5の召喚魔法が使える。最終的にレベル42でクラス8を使えるようになる。回数の増え方は急な方である。

同じ召喚モンスターでも白と黒は色違い

ちなみにチョコボは写真のとおり！

クラス＼レベル	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1	12	12	12	12	13	13	13	13	14	14	14	14	15	15	15	15	15	16	16	16	16	17	17	17	17
2	8	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14
3	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	13	13	13
4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12
5	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10
6	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5

キャラクター成長表

この表は、レベルが上がっていくたびに累積される経験値と、次のレベルになるのに必要な経験値の値とを一覧表にしたものだ。今の自分のキャラクターの経験値を自分の目指すレベルの累積経験値から差し引けば、あとどれ位経験値を稼げばいいかもわかる。キャラクターの成長のために活用しよう。

レベルアップの瞬間はやっぱりうれしい

LV	壘積経験値	つぎのLVまで	LV	累積経験値	つぎのLVまで	LV	累積経験値	つぎのLVまで
1	0	0	34	180080	18994	67	2294772	126307
2	16	16	35	200675	20595	68	2426416	131644
3	47	31	36	222956	22281	69	2563540	137124
4	105	58	37	247009	24053	70	2706287	142747
5	204	99	38	272921	25912	71	2854804	148517
6	363	159	39	300783	27862	72	3009239	154435
7	602	239	40	330686	29903	73	3169740	160501
8	945	343	41	362724	32038	74	3336459	166719
9	1418	473	42	396992	34268	75	3509548	173089
10	2049	631	43	433588	36596	76	3689162	179614
11	2870	821	44	472611	39023	77	3875456	186294
12	3914	1044	45	514162	41551	78	4068587	193131
13	5218	1304	46	558343	44181	79	4268715	200128
14	6819	1601	47	605260	46917	80	4476000	207285
15	8759	1940	48	655018	49758	81	4690605	214605
16	11080	2321	49	707726	52708	82	4912693	222088
17	13827	2747	50	763494	55768	83	5142430	229737
18	17049	3222	51	822433	58939	84	5379983	237553
19	20794	3745	52	884658	62225	85	5625521	245538
20	25115	4321	53	950283	65625	86	5879214	253693
21	30065	4950	54	1019425	69142	87	6141234	262020
22	35701	5636	55	1092204	72779	88	6411754	270520
23	42081	6380	56	1168739	76535	89	6690950	279196
24	49265	7184	57	1249153	80414	90	6978998	288048
25	57316	8051	58	1333570	84417	91	7276076	297078
26	66298	8982	59	1422116	88546	92	7582364	306288
27	76278	9980	60	1514918	92802	93	7898043	315679
28	87324	11046	61	1612106	97188	94	8223296	325253
29	99507	12183	62	1713810	101704	95	8558308	335012
30	112899	13392	63	1820163	106353	96	8903264	344956
31	127575	15676	64	1931299	111136	97	9258352	355088
32	143611	16036	65	2047354	116055	98	9623761	365409
33	161086	17475	66	2168465	121111	99	9999682	375921

壮麗なる天野喜孝の世界へ。

好評発売中

天野喜孝空想画集 DAWN
—ファイナルファンタジーの世界—

F.Fシリーズのキャラクターデザインを手がけ、その夢と冒険の世界を描いてきた天野喜孝のイラスト集。折り込み特大ページに描き下ろし作品を加えて、充実のB4サイズが迫ってくる。

B4判 定価4300円(税込)

D A W N

天野喜孝 空想画集

ファイナルファンタジーの世界

[dɔːn]

NTT出版

SQUARE BRAND

F.FⅣワールドを知り尽くすための書

好 評 発 売 中 [責任編集:スクウェア]

ファイナルファンタジーⅣ

設定資料編
家の歴史やキャラクターのプロフィールなど紹介。

定価550円(税込)

基礎知識編
武器・防具、その他のアイテム類や魔法を徹底解説。

定価680円(税込)

戦闘解析編
究極のバトルマニュアル!特殊攻撃一覧、お宝リスト付き。

定価740円(税込)

徹底攻略編
イベント・チャートなどを盛り込んだシリーズ完結編。

定価850円(税込)

ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ

初めての人のガイドブック
RPG初体験の人も感動のエンディングに導く最強アイテム。

定価700円(税込)

第2巻　完全攻略編㊤

ファイナルファンタジーIII

製作／株式会社スクウェア
編集／エフ・コーポレーション
Director／平田裕介
Editor／池上ただし
Co-Editors／若林则月
和泉冴子
Editorial-Staffs／棱井陽平
若葉照日
Data Produce／青木和彦
石田裕美子
森山　郁
Art-Director／箕輪昌志
Design & Layout／マサデザイン
(箕輪昌志・菊池正明・
大下幸治・金田裕枝)
Illustrators／天野喜孝
古野裕一

発　行　1990年6月30日　初刷　1994年6月7日　23刷
発行人　宇都宮健一郎
発行所　NTT出版株式会社
東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング4F
☎(03)5484-4060
印刷所　凸版印刷株式会社
乱丁・落丁本はお取り替え致します

ISBN4-87188-080-X　　定価はカバーに表示してあります。

ゲーム内容に関する御質問にはお答えしかねます

ISBN4-87188-080-X

C0276 P680E

定価680円（本体660円）

SQUARE
BRAND

NTT出版